Gerhard Wörner



SELBER ZEICHNEN

Viel Spaß beim Lesen!



frechverlag

Inhaltsverzeichnis

Vorwort ... Seite 3
Allgemeines ... Seite 4
Was ist ein Comic? ... Seite 6
Die Idee ... Seite 8
Die ersten Skizzen ... Seite 10
Grundaufbau der Figuren ... Seite 14
Variationen ... Seite 16
Exkurs: Volumenmodell ... Seite 20
Animation ... Seite 22
- Gesicht ... Seite 23
- Hände ... Seite 26
- Füße ... Seite 27
- Körpersprache ... Seite 28
- Bewegungsstudien ... Seite 29
- Zusammenspiel der Figuren ... Seite 31

Kontur ... Seite 32
Farbe ... Seite 33
Szenario ... Seite 34
- Die Natur ... Seite 34
- Gegenstände ... Seite 35
- Außenwelt ... Seite 36
- Innenräume ... Seite 37

Sprechblasen ... Seite 38
Lettering ... Seite 39
Geräusche ... Seite 40
Schatten ... Seite 41
Symbole ... Seite 42
Kontraste ... Seite 43
Hintergründe ... Seite 44
Layout ... Seite 45
Regie ... Seite 46
12 Tipps zum Comiczeichnen ... Seite 47
Storyboard ... Seite 48
Entwurf ... Seite 52
Reinzeichnung ... Seite 56
Ein Werk geht in Druck ... Seite 60

Mein Dank gilt folgenden Personen:
Leila Ammar; Brigitte, Peter und Ruth Wörner;
Anke Ruf; Michael Sieber; Gunter Grossholz;
Thilo Kienle; Sibylle Schneider; Hans Kreppold.

Kontakt E-Mail:
woerner.gerhard@t-online.de

Projekt-Management: Anke Ruf
Fotos: frechverlag GmbH + Co. Druck KG, 70499 Stuttgart; Gerhard Wörner

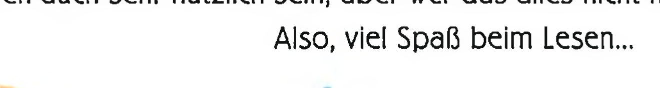
Auflage:	5.	4.	3.	2.	1.	Letzte Zahlen
Jahr:	2004	2003	2002	2001	2000	maßgebend

ISBN 3-7724-2704-9 · Best.-Nr. 2704

Druck: frechverlag GmbH + Co. Druck KG, 70499 Stuttgart

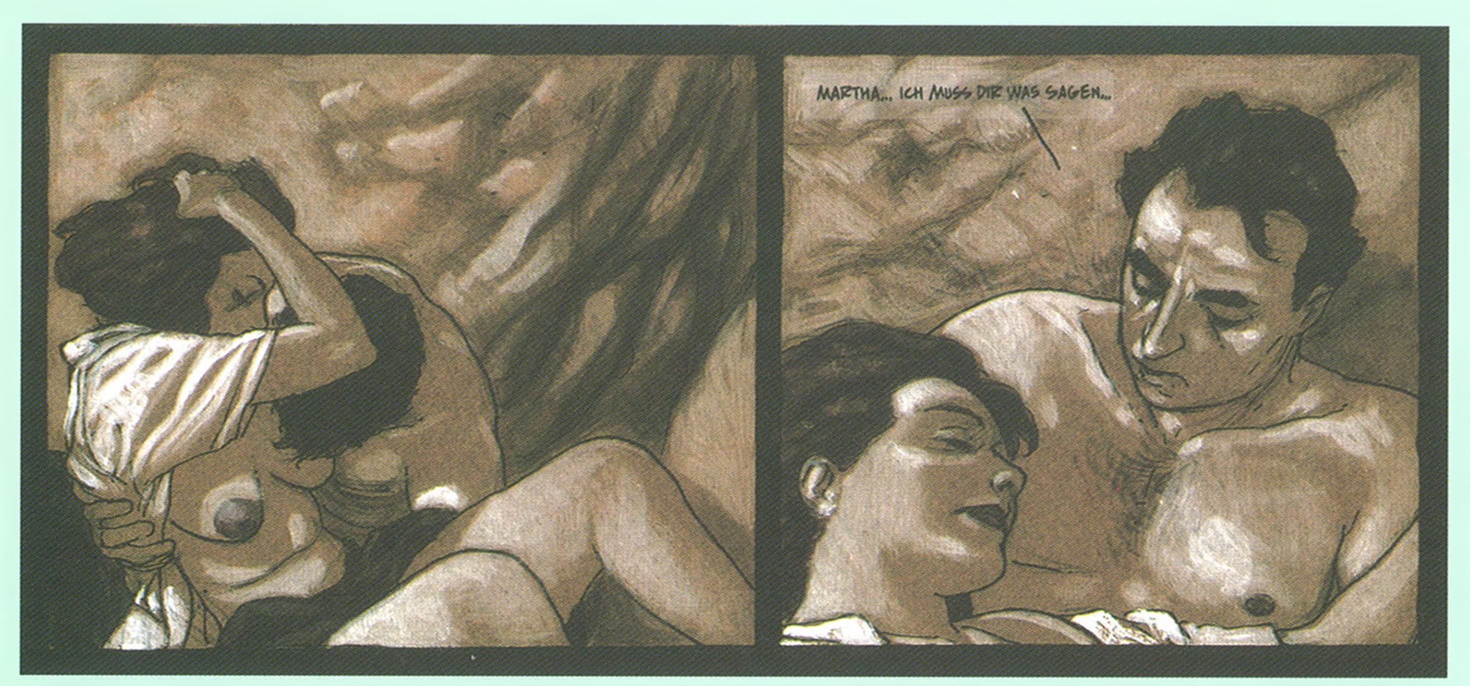


Wenn ihr wissen wollt,
wie wir beide entstanden sind, dann lest dieses Buch durch.
Von der Idee bis zum fertigen Comic – hier wird alles genau beschrieben.
Wer gleich mitzeichnen möchte, sollte Folgendes parat haben: Für den Anfang genügen Bleistifte verschiedenen Härtegrades, ein Radiergummi und viel Papier. Zum Kolorieren habt ihr freie Wahl: Buntstifte, Aquarellfarben, Marker... alles kann man verwenden, je nach Vorliebe! Ein Computer, ein Scanner, ein Drucker und ein Grafikprogramm können auch sehr nützlich sein, aber wer das alles nicht hat, kommt auch zurecht.

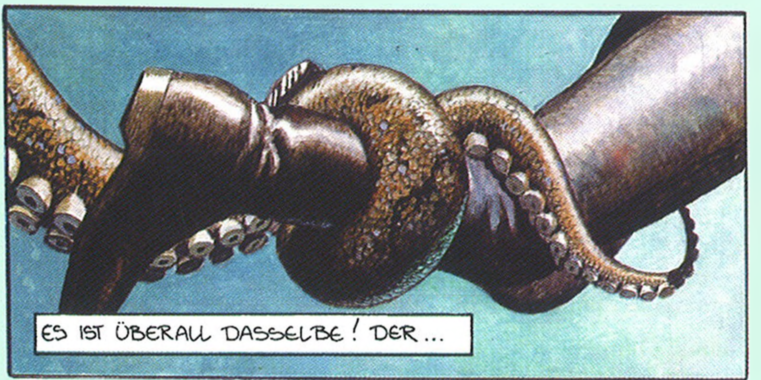


Also, viel Spaß beim Lesen...

...und viel Erfolg beim
Felberfeichnen!



Aus:
Miguelanxo Prado, „Berührungen", Stuttgart: Ehapa Comic Collection





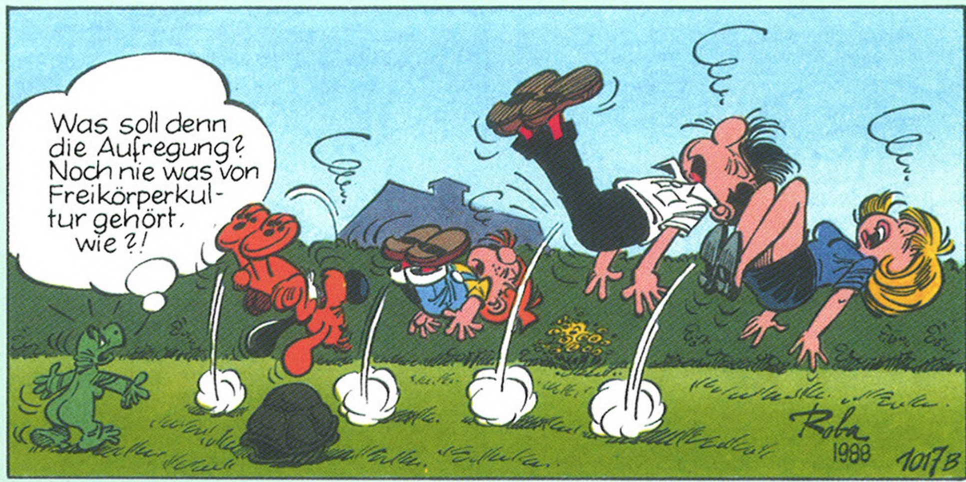
Aus:
Martin Lodewijk (Text), Don Lawrence (Zeichnungen), „Storm. Die Genesis-Formel", Stuttgart: Ehapa Comic Collection 1996

Allgemeines

Jeder, der dieses Buch in der Hand hält, hat sicher das eine oder andere Comicheft gelesen. Einige von euch sind bestimmt richtige Fans, die sich entsprechend gut auf dem Comicmarkt auskennen. Dennoch möchte ich hier ein paar kurze allgemeine Anmerkungen zur Einführung anbringen.
Comics haben sich mittlerweile längst aus der Schmuddelecke herausgewagt, in der sie sich vor einigen Jahrzehnten noch befanden. Es gab Zeiten wie die 50er und 60er Jahre, in denen Comics zum Teil öffentlich verbrannt wurden, da man sie für stark jugendgefährdend hielt!
Zum Glück ist dies längst Geschichte und Comics haben sich in vielen Ländern wie Frankreich, Belgien oder den USA als eine eigenständige Kunstform etabliert. Die Vielzahl der Stile und Strömungen ist selbst für Experten nicht mehr völlig zu überblicken, besonders seit in den letzten Jahren viele Einflüsse aus Asien kamen.
Auf diesen beiden Seiten seht ihr einige Bildbeispiele aus erfolgreichen Comics. An ihnen wird

Aus:
Roba (Text und Zeichnungen), „Boule & Bill. Kurvendreher“ (Band 9), Stuttgart: DELTA Verlag GmbH 1990











Aus:
Giraud (Text und Zeichnungen), „Mister Blueberry. Schatten über Tombstone“, Stuttgart: DELTA Verlag GmbH 1998

deutlich, wie unterschiedlich die Gestaltung in Bezug auf den Zeichenstil, den Text, die Kolorierung etc. sein kann. Die Bandbreite geht hier vom Künstlercomic für Erwachsene über Western und Science Fiction bis hin zu klassischen Funny-Figuren.

Leider kann ich in diesem Buch nicht alle Stile abdecken, sondern muss eine Gestaltungsart zur durchgehenden Linie erklären. An bestimmten Stellen wird jedoch auf Variationsmöglichkeiten hingewiesen. Deshalb können von diesem Buch auch Leser profitieren, die eine andere Darstellungsweise bevorzugen.

Die formale Vorgehensweise, die ich auf den nächsten Seiten beschreibe, ist unabhängig vom Stil und bei den meisten Comiczeichnern ähnlich. Man fängt mit den ersten Skizzen an und beendet die Arbeit mit der Reinzeichnung. Dazwischen liegen unter anderem die Animation der Figuren oder das Skizzieren des Storyboards. In den folgenden Kapiteln erläutere ich diesen Ablauf Schritt für Schritt. Zudem habe ich einige nützliche Tipps für jede Könnensstufe an entsprechenden Stellen eingefügt.

Was ist ein Comic?

In Lexika findet man häufig Erklärungen wie: „Ein Comic ist eine Bildfortsetzungsgeschichte mit Sprechblasen". Natürlich müssen in Wörterbüchern Begriffe kurz und einprägsam erklärt werden, doch ein Comiczeichner kann sich mit einer so einfachen Erklärung nicht zufrieden geben! Zu vielschichtig sind die Comic-Veröffentlichungen in den Printmedien, im Internet, als Video oder Trickfilm. Zudem sind die Grenzen zwischen Comic, Karikatur, Illustration, gezeichneten Witzen oder auch der freien Kunst mittlerweile fließend. Es gibt nichts, was es nicht gibt, denn die verschiedenen Genres beeinflussen sich gegenseitig. Auf Seite 7 seht ihr als Beispiele zwei farbige Ölbilder, Kurzcomics, gezeichnete Witze und Witze mit Karikaturcharakter.

Für einen Zeichner ist ein Comic mehr als nur die bloße Aneinanderreihung von Sprechblasenbildern. Er bedeutet zunächst einmal die Auseinandersetzung mit sich selbst. Wer Comics zeichnet, möchte in der Regel auch, dass sie gelesen oder betrachtet werden. Und wer freut sich nicht, wenn man von dem Leser/den Lesern die Reaktion bekommt, die man erzielen wollte.

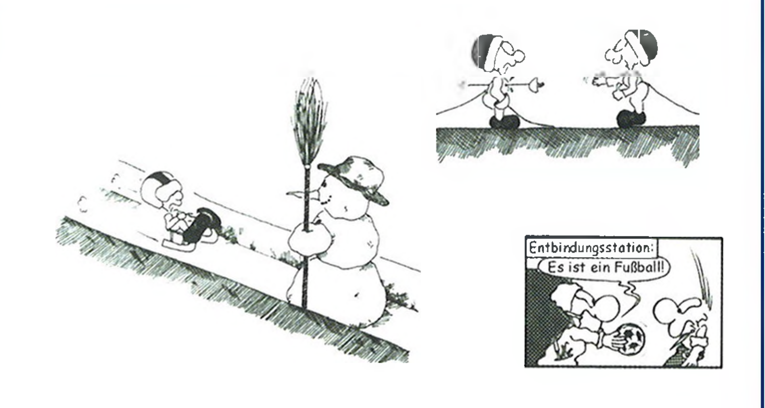
Weiterhin bedeutet Comic zeichnen die Auseinandersetzung mit einer bestimmten Thematik, sei sie traurig, ernst oder lustig. Neben witzigen Comics gibt es auch viele Comics mit historischem oder politischem Hintergrund. Solche Comics erfordern eine sorgfältige Recherche um die Sachverhalte auf den zur Verfügung stehenden Seiten korrekt deutlich zu machen. Comics selbst zeichnen bedeutet aber auch die Auseinandersetzung mit anderen Comiczeichnern. Dabei erörtert man Fragen wie: Welche Zeichentechniken gibt es? Welche Arbeitsmaterialien sind geeignet? Welche Computerprogramme werden verwendet?

Nicht zuletzt ist Comic zeichnen auch Ausdruck eines Lebensgefühls. Ein Comiczeichner hat sicher in vielen Dingen eine andere Sichtweise als andere Menschen. Lustige, traurige oder auch tragi-

Hier seht ihr vier Fotografien von Tieren und die jeweilige Umsetzung als Karikatur. Auch wenn sich die Zeichnung weit von der Natur entfernt, wird sie dennoch vom Betrachter verstanden.

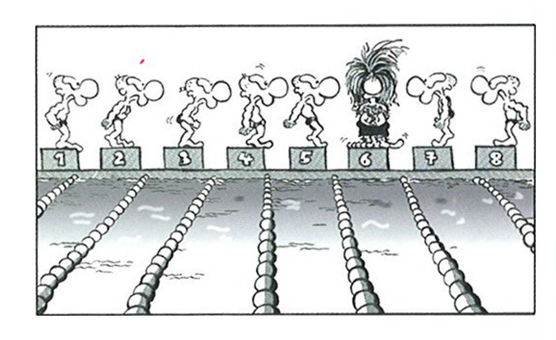













Kartoffel trifft Schnecke

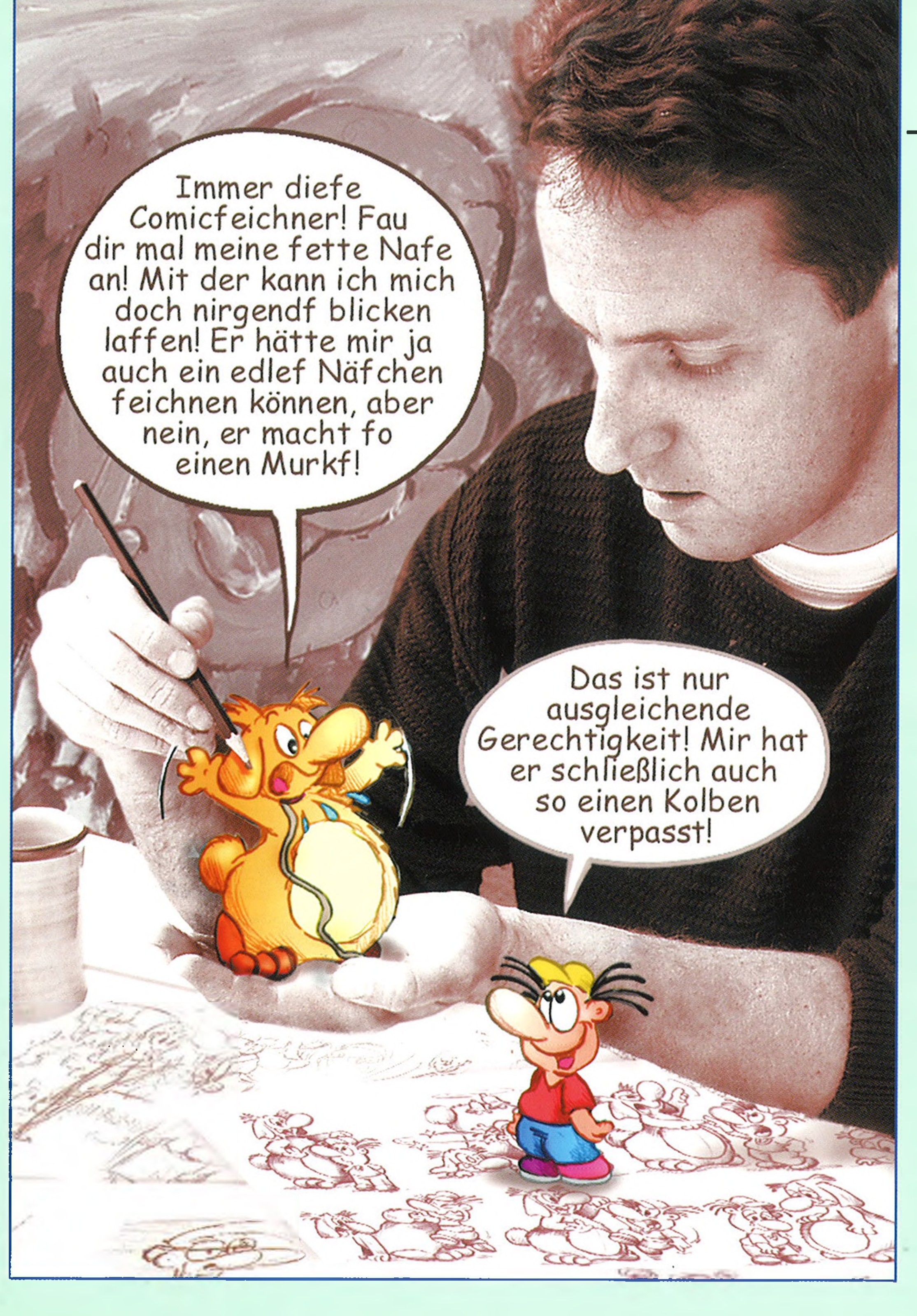


Blue Movie



che Begebenheiten – alles kann man mit den Augen des Zeichners betrachten und in einen kreativen Prozess einfließen lassen. Das Bedürfnis zu zeichnen ist in einem verwurzelt und bahnt sich irgendwann Wege. Kennt ihr dieses Gefühl? Ihr solltet dann versuchen herauszufinden, welcher Stil und welche Art von Geschichten eurem Wunsch, euch auszudrücken, entgegenkommen.

Die vier Zeichnungen oben links sind für verschiedene Presseveröffentlichungen während der olympischen Spiele entstanden.
Die beiden farbigen Ölbilder hängen in einer Kunstgalerie.
Die Zeichnungen rechts sind in einem kleinen Heft zum Thema Sport erschienen.



Die Idee

Am Anfang jedes Comics steht eine Idee. Was sich so banal und einfach anhört, ist tatsächlich der Schlüssel für eine gute Comicgeschichte.

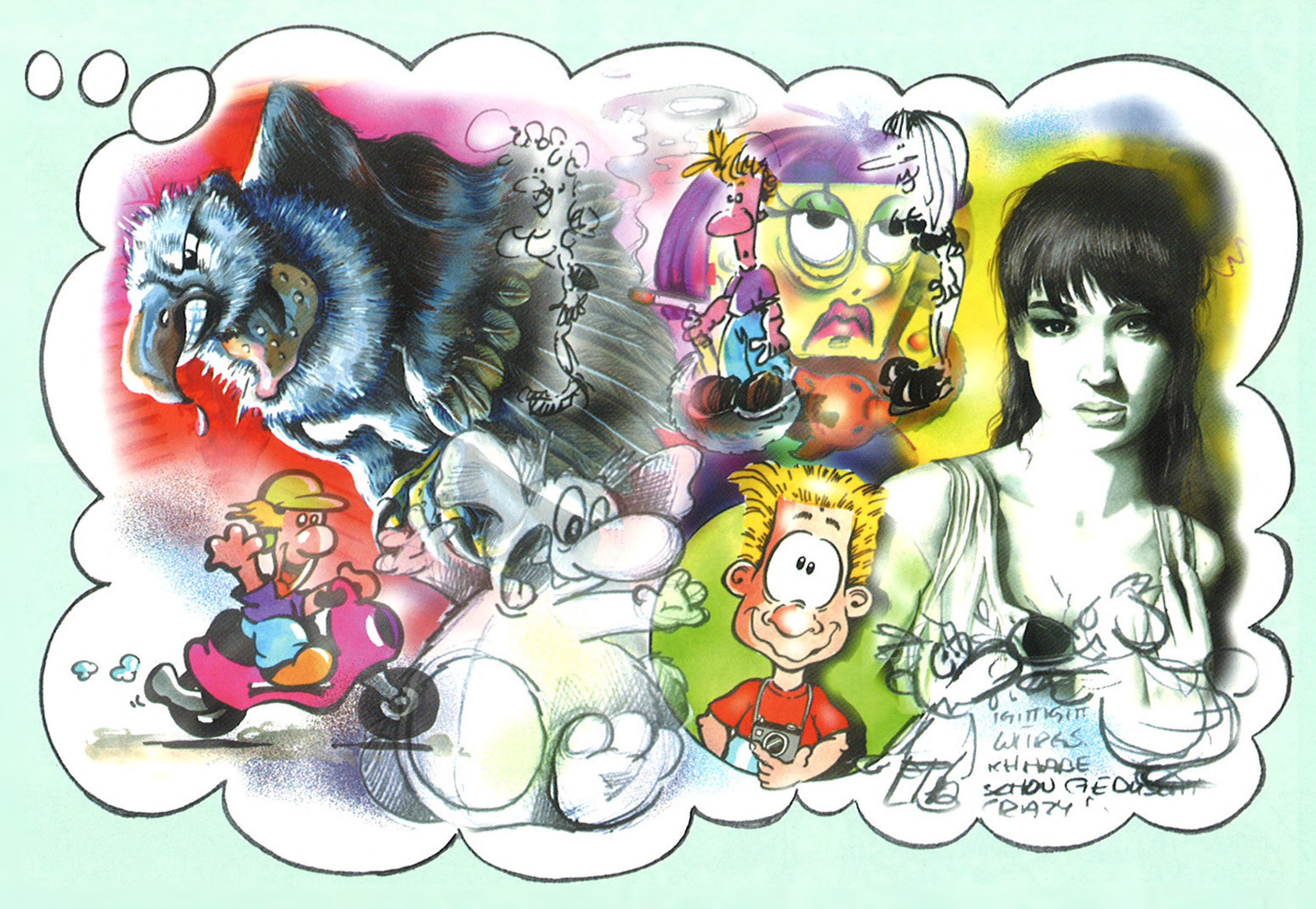
Manchmal regt einen ein Mensch zu einer Comicfigur an oder man beobachtet eine Situation, die einen comicartigen Ablauf hat. Wenn man auf der Suche nach einer guten Idee ist, sollte man sensibel auf seine Umwelt achten. Oft sind es die Dinge, die einen direkt umgeben, welche sich am besten für eine Comicgeschichte eignen, wie z.B. die Arbeitskollegen, die Familie, der Computer, das Auto, der Sportverein und vieles mehr. Vereinfacht könnte man sagen, dass sich alles eignet, was man gut kennt. Es ist nicht sinnvoll eine Geschichte zu einem Thema zu entwickeln, zu dem man keinen Bezug hat.

Leider kann man gute Ideen nicht wirklich planen. Es gibt jedoch einige Möglichkeiten, mit deren Hilfe ihr euch eine Idee erarbeiten könnt. Hier eine kurze Auflistung solcher Kreativtechniken: 1. Analysiert bekannte Comics in Bezug auf Figurenkonzeption, Zeit, Sprache, historischen Hintergrund, Humor u.a. 2. Beobachtet genau eure Umwelt auf comictaugliche Typen und Themen hin wie z.B. den immer unrasierten Lehrer oder die aufgetakelte Frau im Fitness-Studio. 3. Versucht bestimmte Charaktereigenschaften vom Menschen auf Tiere zu übertragen. So kann man z.B. den dicken, gemütlichen Hausmeister als Elefanten darstellen. 4. Versucht starke Kontraste zwischen den Figuren aufzubauen wie z.B. groß-klein, jung-alt, dumm-intelligent, dick-dünn, hässlich-schön. Dadurch entstehen Spannung und Witz.

Sollte euch ein Gedanke über Tage, Monate oder sogar Jahre immer wieder in den Sinn kommen, ist es Zeit diese Idee aufzugreifen und mit der Realisierung zu beginnen.

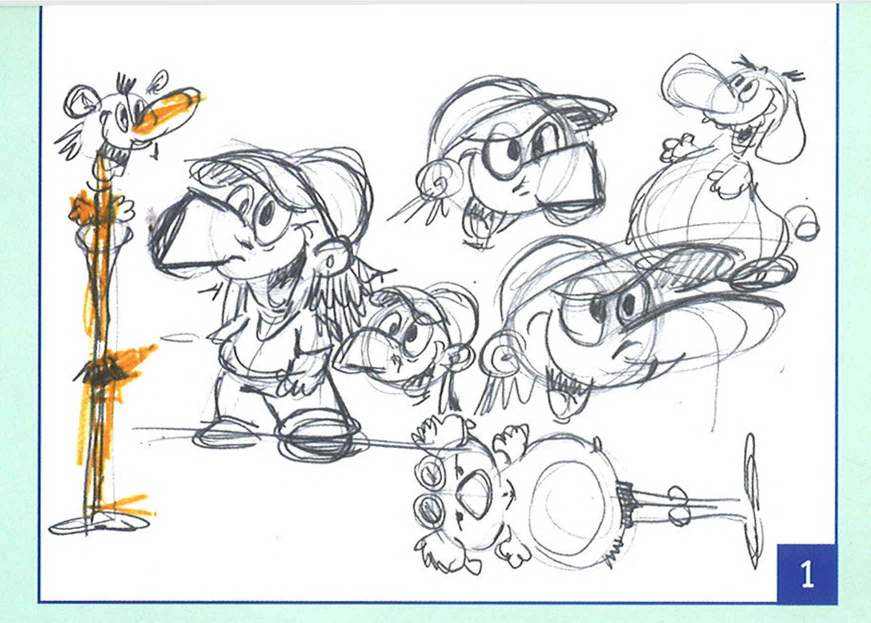
Wenn man nicht gerade einen realistischen, also z.B. einen historischen Comic zeichnen will, genügt es nicht die Figuren und Geschehnisse wie in der Realität zu beschreiben, sondern man muss

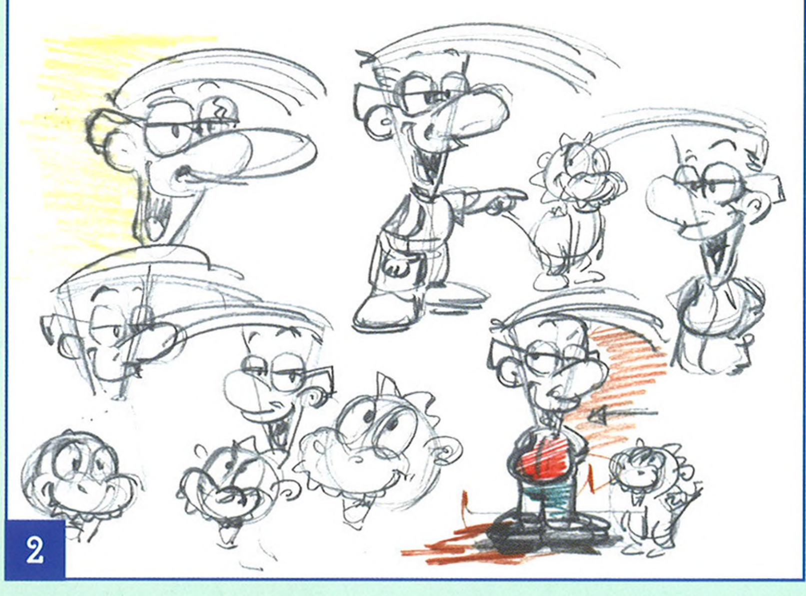
**Für welchen Stil, für welche Figuren entscheide ich mich?
Auf der Suche nach einer guten Idee trifft man im Kopf (oder bereits auf dem Papier) des Comiczeichners auf die unterschiedlichsten, bisweilen seltsamsten Geschöpfe ...**

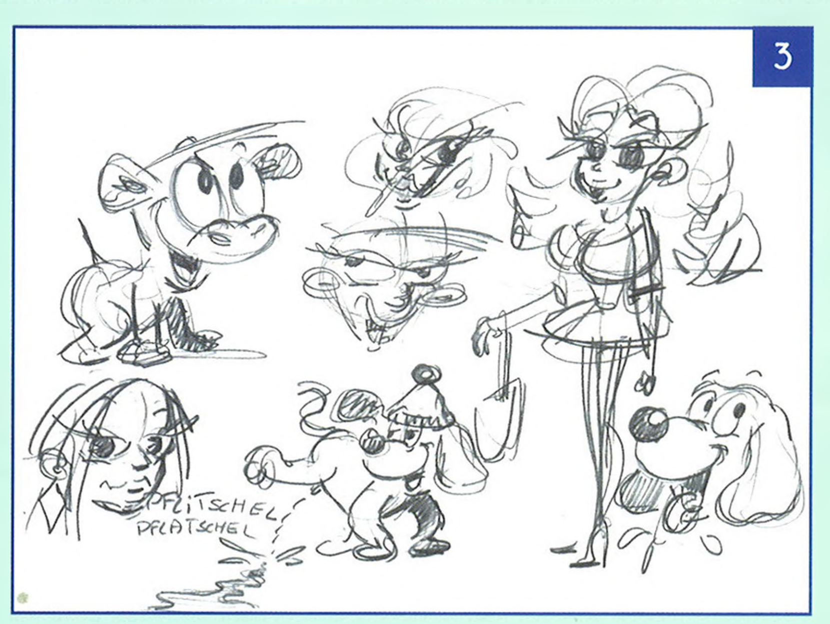


alles in eine Comicwelt transformieren. So kann der verschrobene Nachbar zu einem Banditen in einem Westerncomic werden oder die Mutter wird zur fleißigen Biene in einem Insektencomic. Situationen, die man vielleicht selbst erlebt hat, projiziert man auf Figuren in der erfundenen Comicwelt. Wichtig dabei ist, dass die Welt, die man geschaffen hat, in sich stimmig ist und keine Widersprüche aufweist. Gute Beispiele für solche Welten sind die Familie Feuerstein in der Steinzeitwelt, die Familie Duck & Co. aus Entenhausen oder das Dorf von Asterix. Je mehr Themen sich auf diese Welt übertragen lassen, desto besser eignet sie sich für ein groß angelegtes Comic-Konzept. Es ist sehr sinnvoll die Idee zunächst einmal in Worte zu fassen. Oft kann man schon bei der Beschreibung der Welt in Form eines Konzepts Unstimmigkeiten ausräumen.

Diesem Buch habe ich eine ganz einfache Idee zugrunde gelegt, an der man aber gut das Einmaleins des Comic zeichnens erläutern kann. Mein Konzept besteht aus nur vier Figuren. Um witzige oder interessante Dialoge schreiben zu können brauche ich zwei gleichberechtigte Figuren mit jeweils stark ausgeprägtem Charakter. Diese beiden Hauptfiguren brauchen ein spannendes Umfeld; dafür benötige ich mindestens zwei weitere Nebenfiguren, die immer wieder Impulse für einen Handlungsablauf geben können. Ansonsten wären die beiden Hauptfiguren immer nur mit sich selbst beschäftigt, was auf Dauer langweilig werden könnte. Die beiden Hauptfiguren sind ein Mensch (männlich) und ein Tier. Die Nebenfiguren sind zwei Frauen, die eine jung, groß und schlank, die andere älter, klein und pummelig. Somit habe ich schon einen großen Teil comictauglicher Kontraste abgedeckt: Mensch-Tier, groß-klein, jung-alt und Mann-Frau. Basierend auf diesen Spannungsfeldern zwischen den Figuren kann ich jetzt meine Geschichten entwickeln. Die Typen sollen sich in einer ganz gewöhnlichen Alltagswelt bewegen.





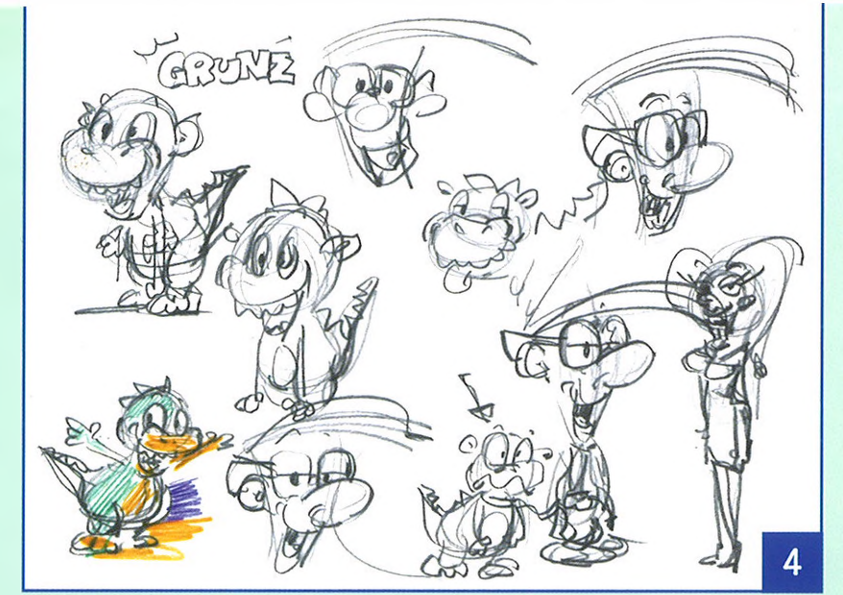


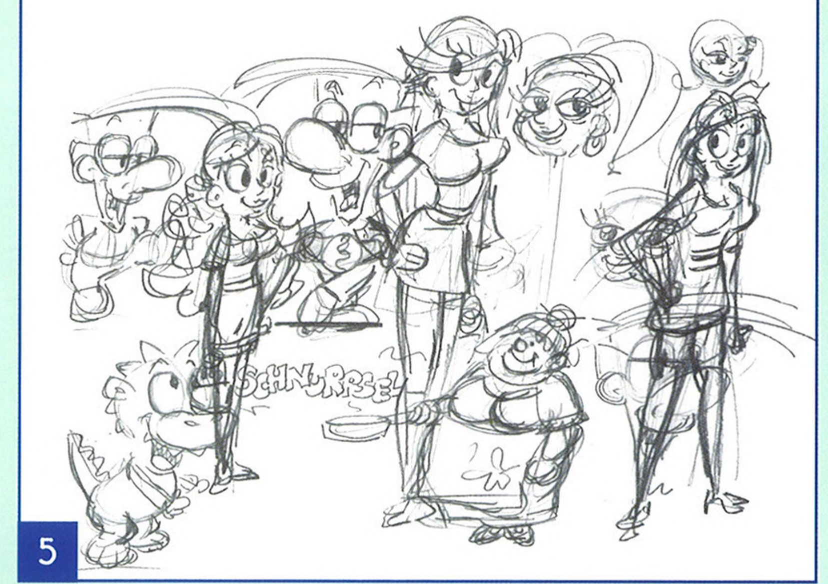
Hier seht ihr verschiedene Skizzen, die ich bei der Entwicklung meiner Comicfiguren angefertigt habe.
Auf Bild 1 und 3 sind hauptsächlich Kopfstudien zu sehen, die ich jedoch nicht weiter ausgearbeitet habe. Allerdings ist auf Bild 1 bereits das erste Mal eine der beiden Hauptfiguren dargestellt.
Auf Bild 2 und 4 seht ihr immer dieselben beiden Typen. Ich habe diese Linie auf mehreren Blättern immer wieder aufgegriffen und versucht sie weiterzuentwickeln.
Bild 5 zeigt erste Skizzen für die beiden Frauenfiguren meines Konzepts, wobei ich die pummelige Haushälterin auf Anhieb sympathisch fand.
Bild 6 und 7 zeigen etwas ausführlichere Studien der beiden Hauptfiguren; eine davon in verschiedenen Ansichten.
Auf Bild 7 ist noch eine Variation der Figur von Bild 1 zu sehen: einmal mit Hakennase und einmal mit abgerundeter Nase.
Teilweise haben bei diesen Blättern auch Geräusche, kleine grafische Symbole oder Kommentare Eingang gefunden.

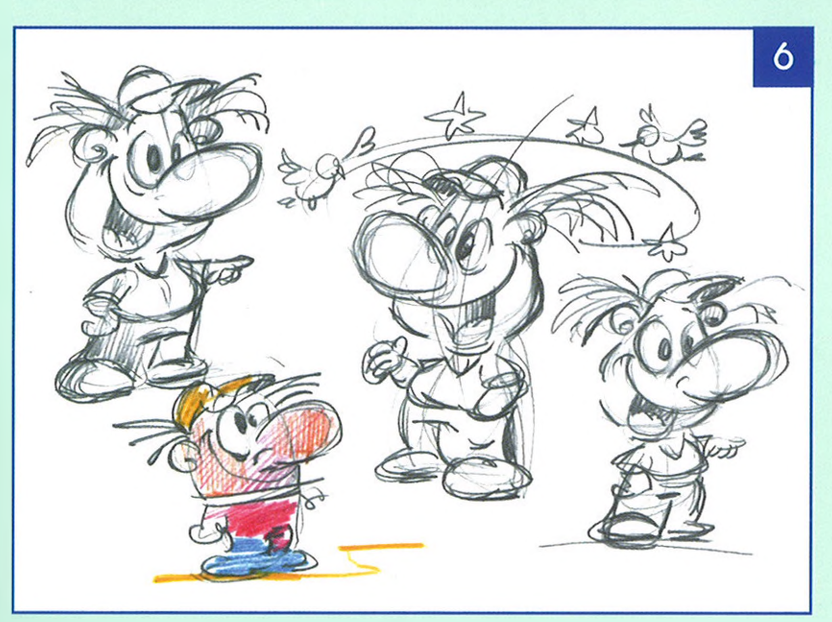
Die ersten Skizzen

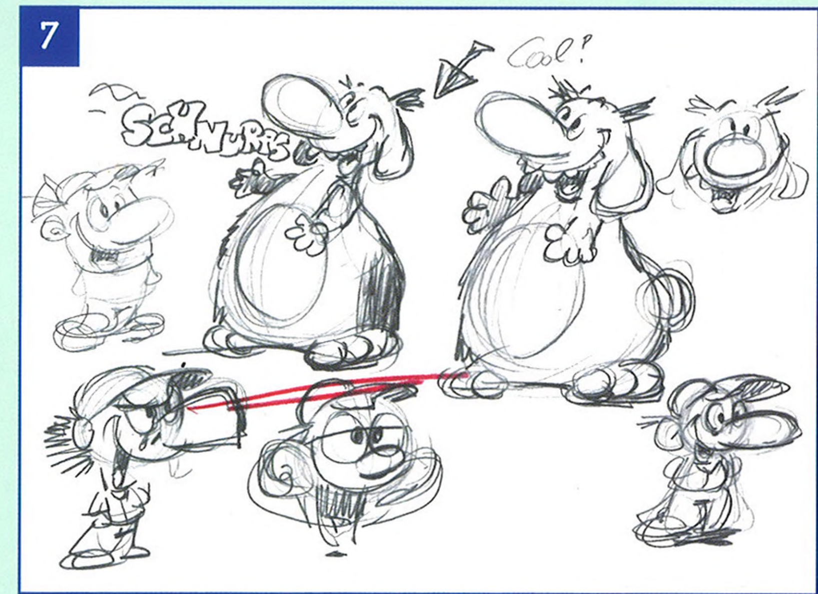
Für die ersten Skizzen benötigt ihr Papier und Bleistifte verschiedenen Härtegrades.
Dieser Schritt ist der schwierigste bei der Entwicklung eines Comics! Nun gilt es die Gedanken erstmalig auf Papier zu bringen und in Bilder zu fassen. Wenn ihr noch nie eine Comicfigur gezeichnet habt, ist es sinnvoller, zuerst das ganze Buch zu lesen und dann mit den Skizzen anzufangen.

Das seltsame Gefühl, das man hat, wenn man vor einem leeren Blatt Papier sitzt, verlässt einen auch in späteren Jahren nie: Gelingt es mir, meine Vorstellungen umzusetzen? Wie fange ich an zu zeichnen? Mit welchem Motiv beginne ich? Die Antwort darauf heißt: Einfach anfangen! Die ersten Skizzen sind dazu da Hemmungen abzubauen. Nehmt einen Bleistift und attackiert damit gnadenlos das



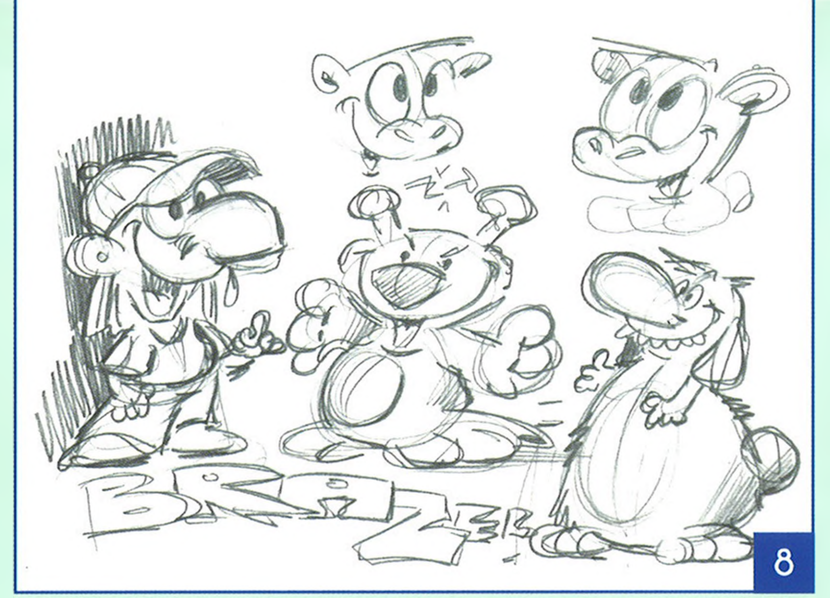






Papier! Zeichnet große Augen, kleine Augen, O-Beine, dicke Bäuche, zahnlose Münder, fette Nasen, schlampige Hosen und noch vieles mehr. Dies alles geschieht natürlich auf dem Hintergrund der Figuren, die ihr euch ausgedacht habt. Oft ist es aber auch ein besonderer Genuss trotzdem aus dem Korsett der eigenen Konzeption auszubrechen und eine Figur hinzuzuzeichnen, die nichts mit der Idee zu tun hat. Nicht selten bekommt man dabei eine tolle Anregung zur Erweiterung oder Umgestaltung seines Konzepts.

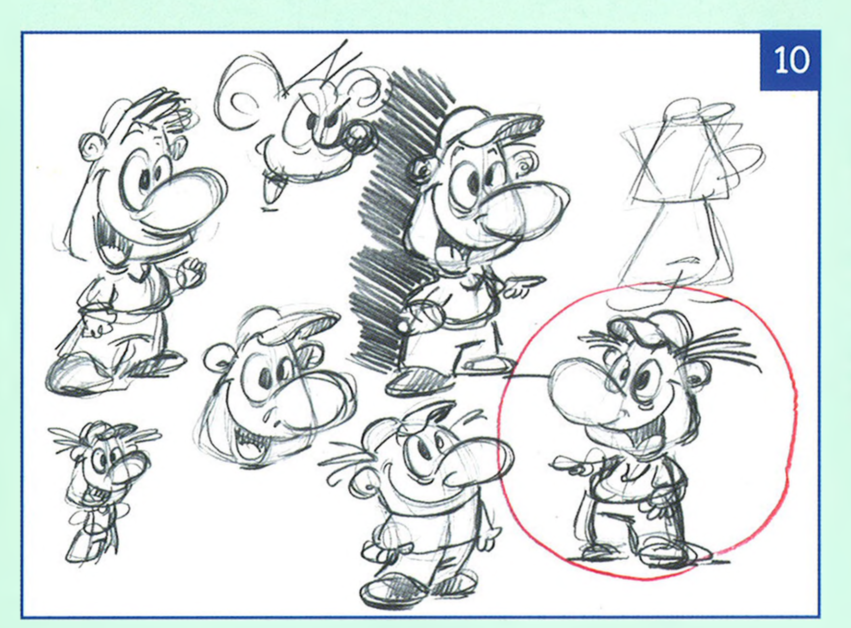
Je schneller und hemmungsloser man am Anfang zeichnet, desto positiver sind meistens die Auswirkungen auf die Gestaltung. Bei den Skizzen geht es nicht darum schöne Bilder zu machen; es ist eher eine Art „Kramen im Gehirn nach verschiedenen Ausdrucksmöglichkeiten". Die Zeichnungen bilden den Fundus für die Entscheidung, welche der Figurenskizzen eurer Meinung nach die richtigen sind. Deshalb solltet ihr euch bei diesen ersten Skizzen Zeit lassen und die dabei entstandenen Figuren ruhig über einen längeren Zeitraum immer wieder betrachten und zeichnerisch neu bearbeiten. Ist ein Ansatz gelungen, könnt ihr damit beginnen



8



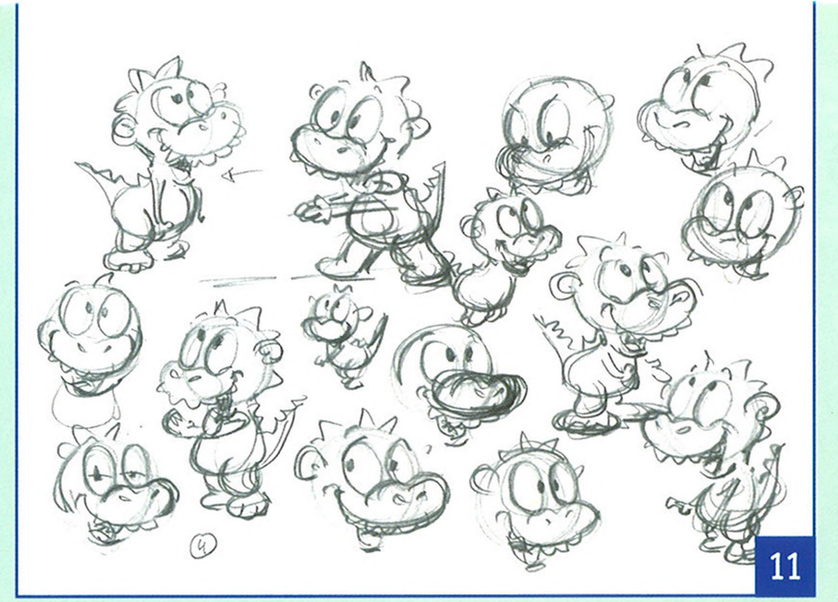
9

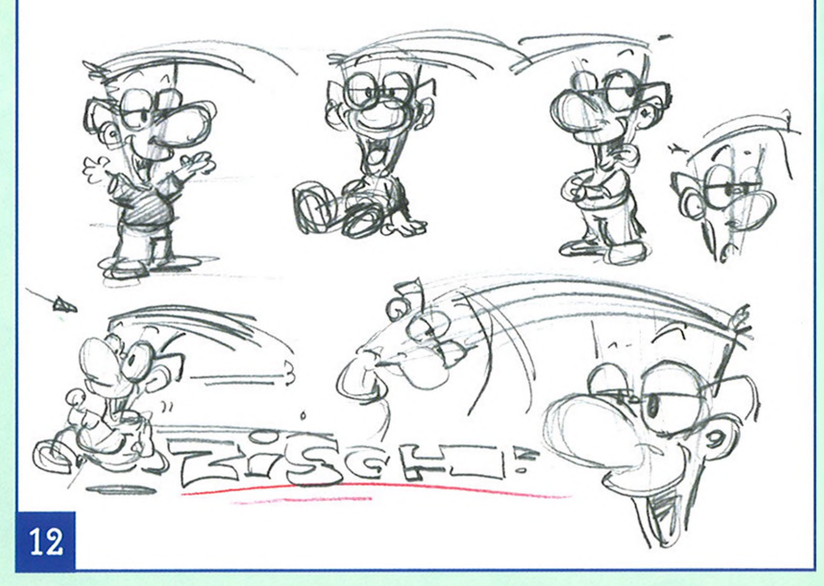


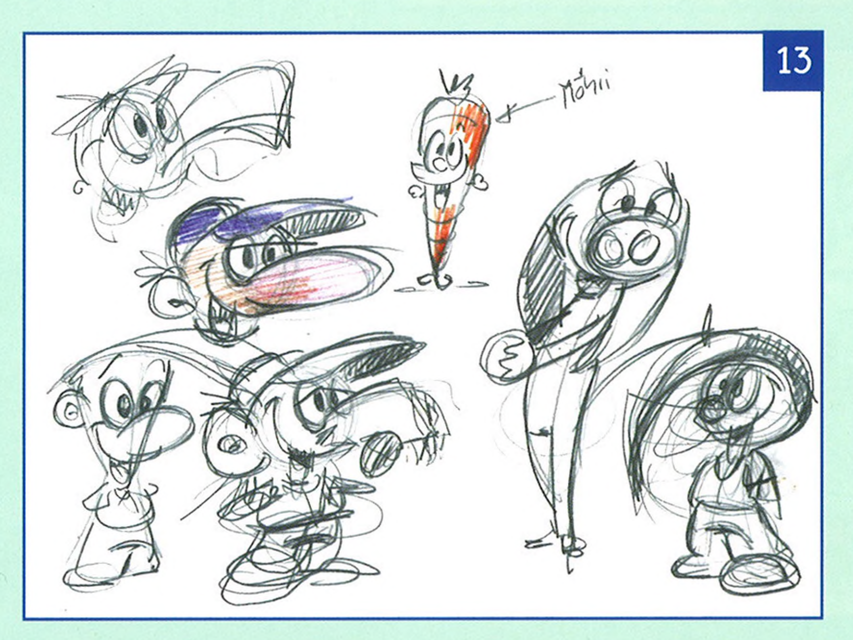
10

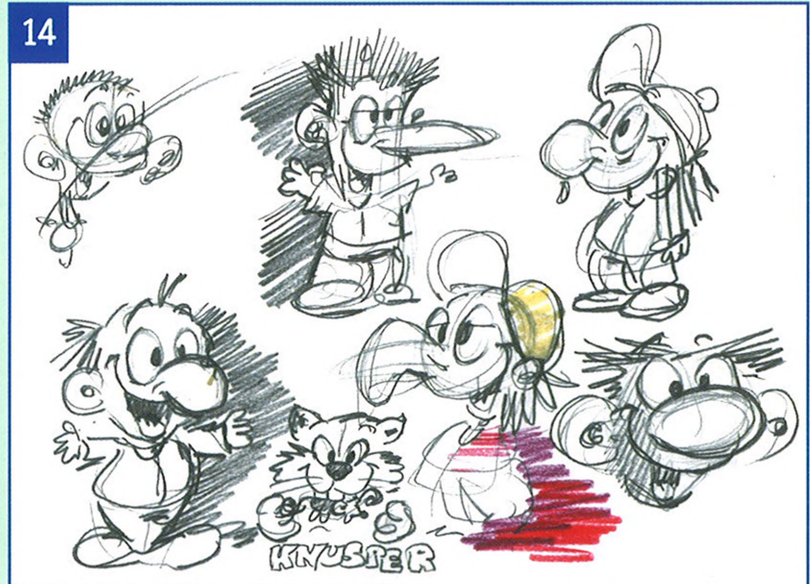
Auf dieser Doppelseite sind weitere Studienblätter abgebildet.
Auf Bild 8 und 9 seht ihr eine Ansammlung verschiedenster Typen, die ich als weitere Alternativen für die Haupt- und Nebenfiguren skizziert habe. Ferner hatte ich einfach Lust etwas von meinem Thema abzuschweifen, sodass die Katze, der Punker oder der Typ im Scheinwerferlicht entstanden sind.
Auf Bild 10 seht ihr schon das relativ genaue Design einer der Hauptfiguren. Auch eine kleine Formenanalyse dieser Figur ist über der eingekreisten Zeichnung sichtbar.
Bild 11 und 12 zeigen noch einmal Studien der schon auf Bild 2 und 4 dargestellten Figuren. Interessant ist dabei besonders das Kopfstudienblatt der kleinen drachenartigen Figur.
Bild 13 und 14 sind vergleichbar mit Bild 8 und 9. Bei dieser Ansammlung verschiedenster Typen stand die Lust am Zeichnen gegenüber der konzeptionellen Arbeit im Vordergrund. „Möhri" finde ich witzig. Diese Figur werde ich sicher in einem anderen Zusammenhang einmal verwenden.

diese Figur öfter zu zeichnen. Achtet dabei auch schon auf Details wie z.B. eine Gürtelschnalle, Ohrringe oder eine Armbanduhr.
Manchmal brauche ich 30 Blätter, bis es mir gelingt, etwas Brauchbares zu Papier zu bringen, ein anderes Mal gelingt es mir schon beim ersten Versuch. Entscheidend ist, dass ihr so lange skizziert, bis ihr der Meinung seid, die Figuren sind nun richtig gestaltet. Manchmal kommt einem auch der Zufall zu Hilfe, wenn man schnell und grob skizziert: Linien, die man bei kontrollierterem Vorgehen vielleicht nie gezeichnet hätte, entpuppen sich als formgebend für ein Gesicht oder einen Körper. Ab und zu versuche ich, solche Zufälle bewusst zu provozieren, indem ich in eine langweilige Zeichnung wahllos hineinkritzele. Dann bemühe ich mich aus dem entstandenen Liniengefüge etwas Figuratives herauszulesen. Probiert es selbst einmal aus: Kritzelt etwas auf ein Blatt und sucht darin eine Figur!
Wer Lust hat, kann beim Skizzieren auch schon etwas Farbe ins Spiel bringen. Dazu eignen sich z.B. Buntstifte. Die Farbflächen sollten mit derselben Lockerheit aufgetragen werden wie die Bleistift-

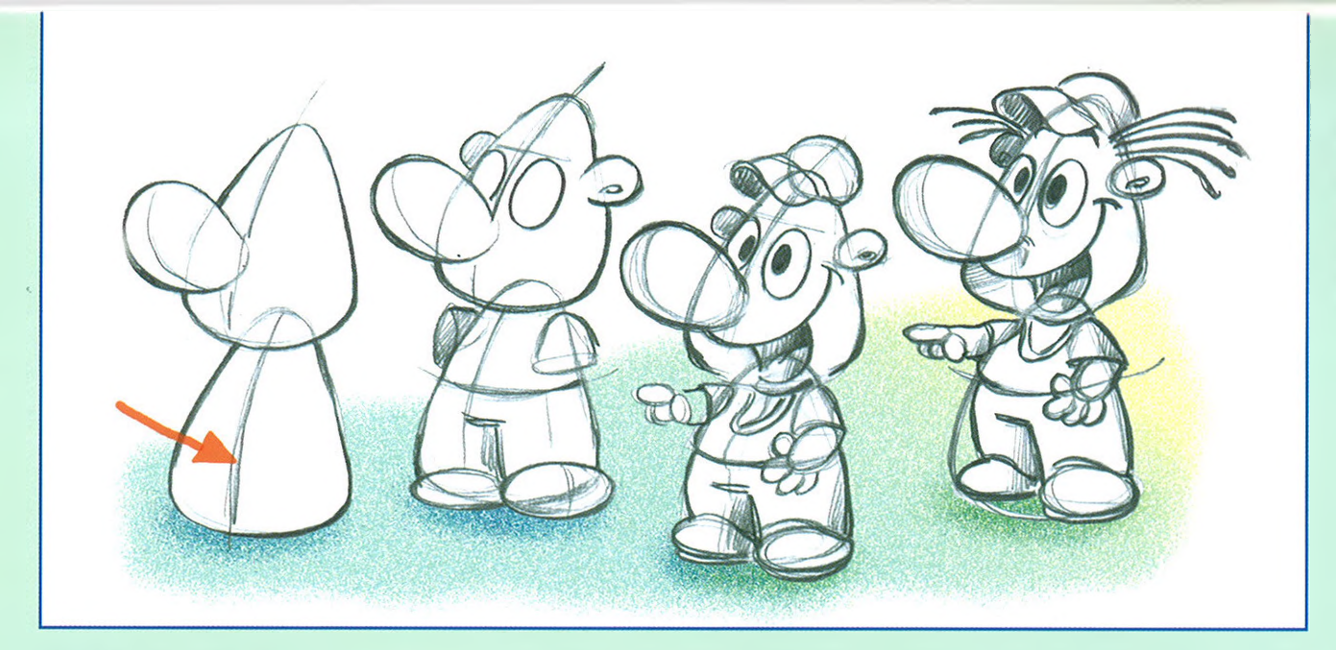






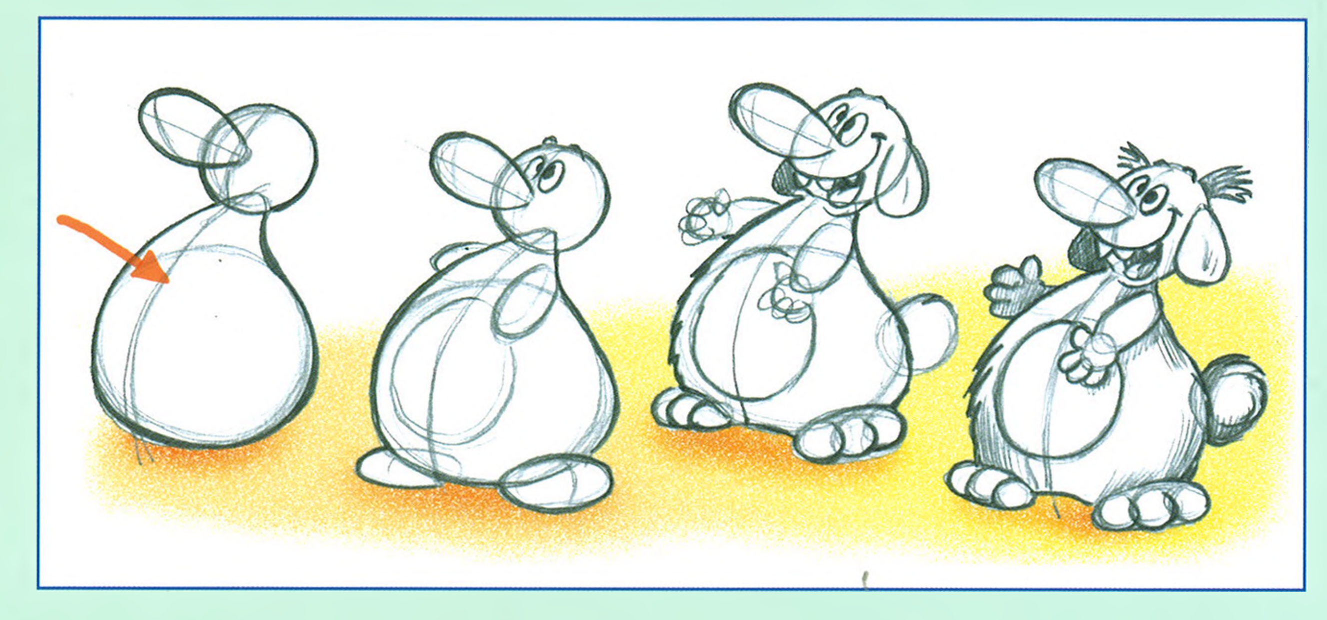


striche. Die Kolorierung dient in diesem Stadium dazu Farben auszuprobieren; sie muss keinesfalls später genauso umgesetzt werden.
Eine weitere Inspirationsquelle sind Comics und Skizzen anderer Zeichner. Informiert euch, welche Comics es gibt und vor allem, wie sie entstanden sind. Es gibt im Buchhandel einige Bücher z.B. über die Entstehung der Disney-Comichefte und -Zeichentrickfilme, der Asterix- oder Schlümpfe-Geschichten und natürlich auch weniger bekannter Comicprojekte. Redet auch mit anderen Zeichnern, beobachtet Profis bei ihrer Arbeit. Dabei seht ihr am besten, wie man an eine solche Geschichte herangehen kann. Sich Tricks und Kniffe abzuschauen heißt noch lange nicht zu kopieren, sondern entspricht einem ganz normalen Lernprozess. Dabei ist es auch nicht verwerflich bekannte Comicfiguren einmal selbst nachzuzeichnen. Im Gegenteil, man entdeckt dabei, wieviele unterschiedliche Auffassungen es bei der Darstellung von Figuren gibt und kann sich selbst beobachten, welcher Zeichenstil einem liegt.
Im Original sind die abgebildeten Zeichnungen übrigens ca. dreimal so groß.



Die männliche Hauptfigur besteht im Wesentlichen aus zwei abgerundeten Kegeln und einer Kartoffelform für die Nase. Hinzu kommen noch die Ovale für Augen und Ohren, Zylinder für Arme und abgerundete Dreiecke für die Ärmel.

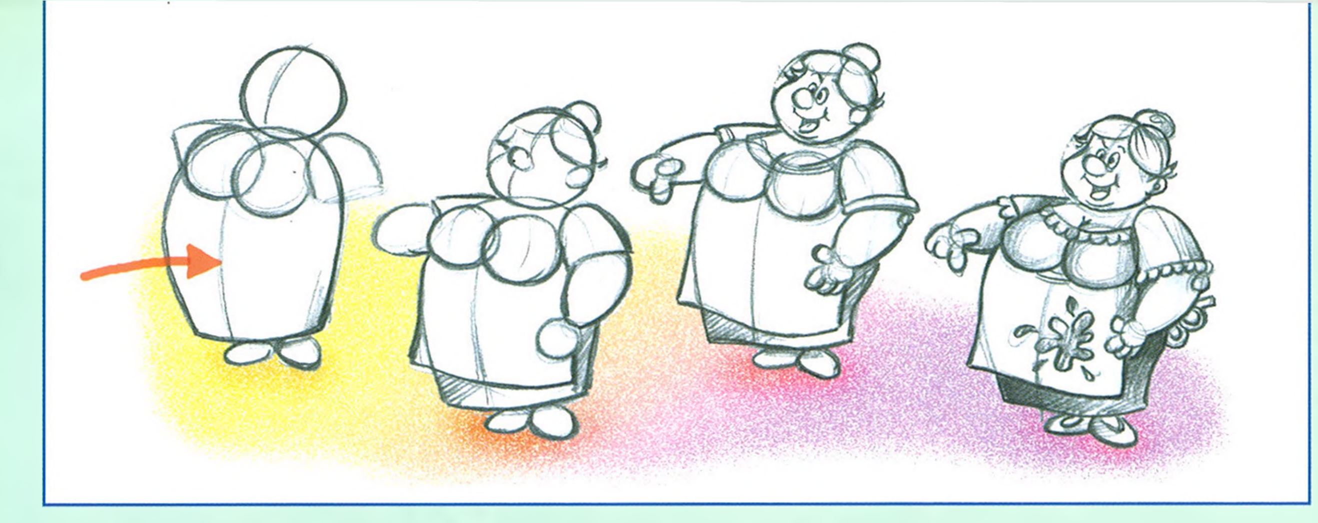
Bei der Tierfigur hat der Kopf eine einfache Kugel als Grundform. Der Körper und die Nase bestehen aus zwei Tropfen. Beim Körper wurde dieser Tropfen noch leicht nach hinten gebogen. Die anderen Körperteile bestehen überwiegend aus Ovalen und Zylindern.



Grundaufbau der Figuren

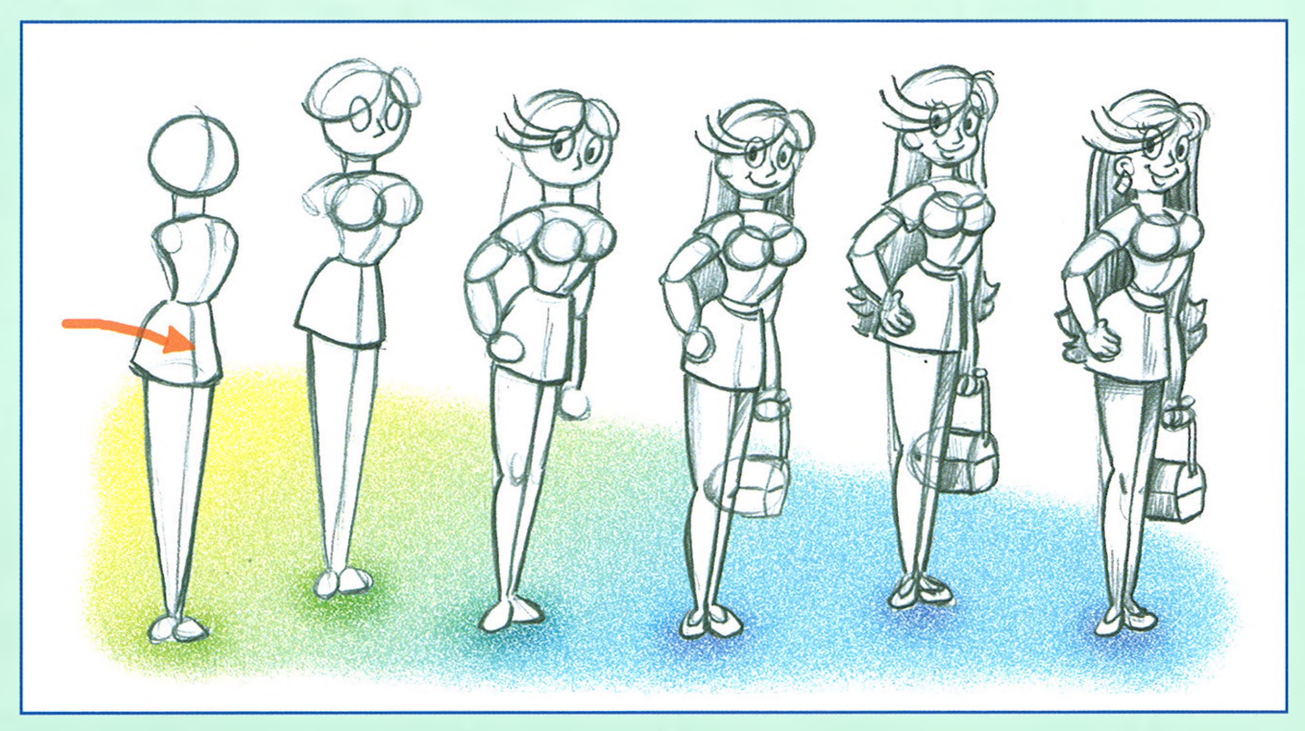
Nach Fertigstellung der Skizzen müsst ihr euch entscheiden, welche der Figuren die geeigneten zur Umsetzung des Comic-Konzepts sind. Dabei solltet ihr die im vorherigen Kapitel erwähnten Kriterien als Entscheidungshilfe nehmen: Wie gut passen die Figuren zueinander? Entstehen interessante Kontraste (Größe, Alter, Aussehen)? Ist die Welt, in der sie leben, glaubhaft? Wichtig ist vor allem, dass ihr euch gut in die Rolle der jeweiligen Figur hineinversetzen könnt. Sind mehrere gute Figuren auf den Skizzenblättern, habt ihr die Qual der Wahl!

Nach dieser Entscheidung folgt ein weiterer wichtiger Schritt bei der Entwicklung der Figuren: Die Skizzen werden nach Volumen und Proportionen analysiert. Das hilft euch die einzelnen Charaktere dreidimensional zu erfassen. Diese Arbeit legt das Aussehen der Figuren schon ziemlich genau fest. Die Abbildungen auf diesen beiden Seiten zeigen, wie man hierbei Schritt für Schritt vorge-



Die dominierende Form bei dieser Figur ist die große Glocke für den Körper. Hinzu kommen drei Kugeln für Kopf und Brüste und zwei kleine Ovale für die Schuhe. Später folgen dann einige kartoffelförmige Formen für Arme, Nase, Ohren und die Haare.

Acht Formen bestimmen den Grundaufbau der Mädchenfigur:
Eine Kugel für den Kopf, einen Zylinder für den Hals, zwei abgeschnittene und gebogene Kegel für Oberkörper und Rock, zwei lang gezogene Kegel für die Beine und zwei Ovale für die Schuhe. Es folgt eine Vielzahl weiterer Formen, wie z.B. zwei Kugeln für die Brüste, zwei Ovale für die Augen und verschiedene Zylinder für die Arme.

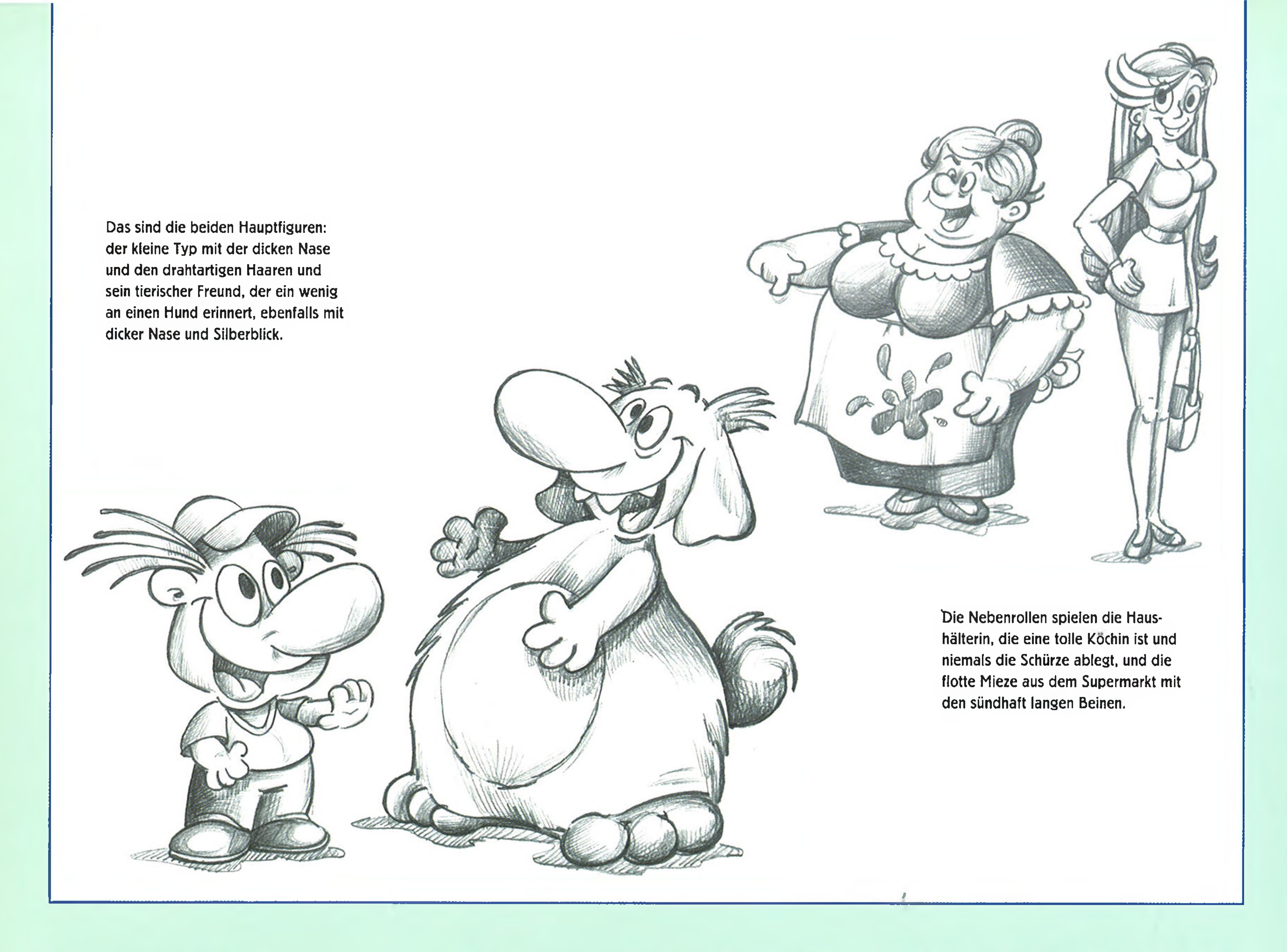


hen kann. Zerlegt zuerst die Figuren in ganz einfache geometrische Grundkörper. Ich habe meine beiden Hauptfiguren so ausgewählt, dass deren Aufbau auch wirklich mit einfachen Formen darstellbar ist. Im Gegensatz zu diesen beiden Figuren ist der Aufbau des Mädchens auf der rechten Seite wesentlich komplizierter. Die Formen sind hier kleinteiliger und nicht so klar definiert.

Nachdem ihr die Grundformen festgelegt habt, zeichnet ganz fein die Mittelachse (siehe roter Pfeil) ein. Zeichnet diese Mittelachse bei einer Schrägansicht der Figur ein, denn im Profil oder direkt von vorne bekommt ihr keinen echten räumlichen Eindruck.

Wer beim Zeichnen etwas unsicher ist, sollte noch weitere Hilfslinien einzeichnen: Horizontale Linien beispielsweise helfen euch dabei Augen, Brust oder Schultern auf der gleichen Höhe anzuordnen.

Mithilfe der Grundformen und Hilfslinien könnt ihr wie bei einem Puzzle Stück für Stück jedes Körperteil bis hin zu den Fingern anfügen. Letztendlich werden dadurch auch die Proportionen der einzelnen Körperteile zueinander festgelegt und ihr lernt eure Figuren besser kennen.

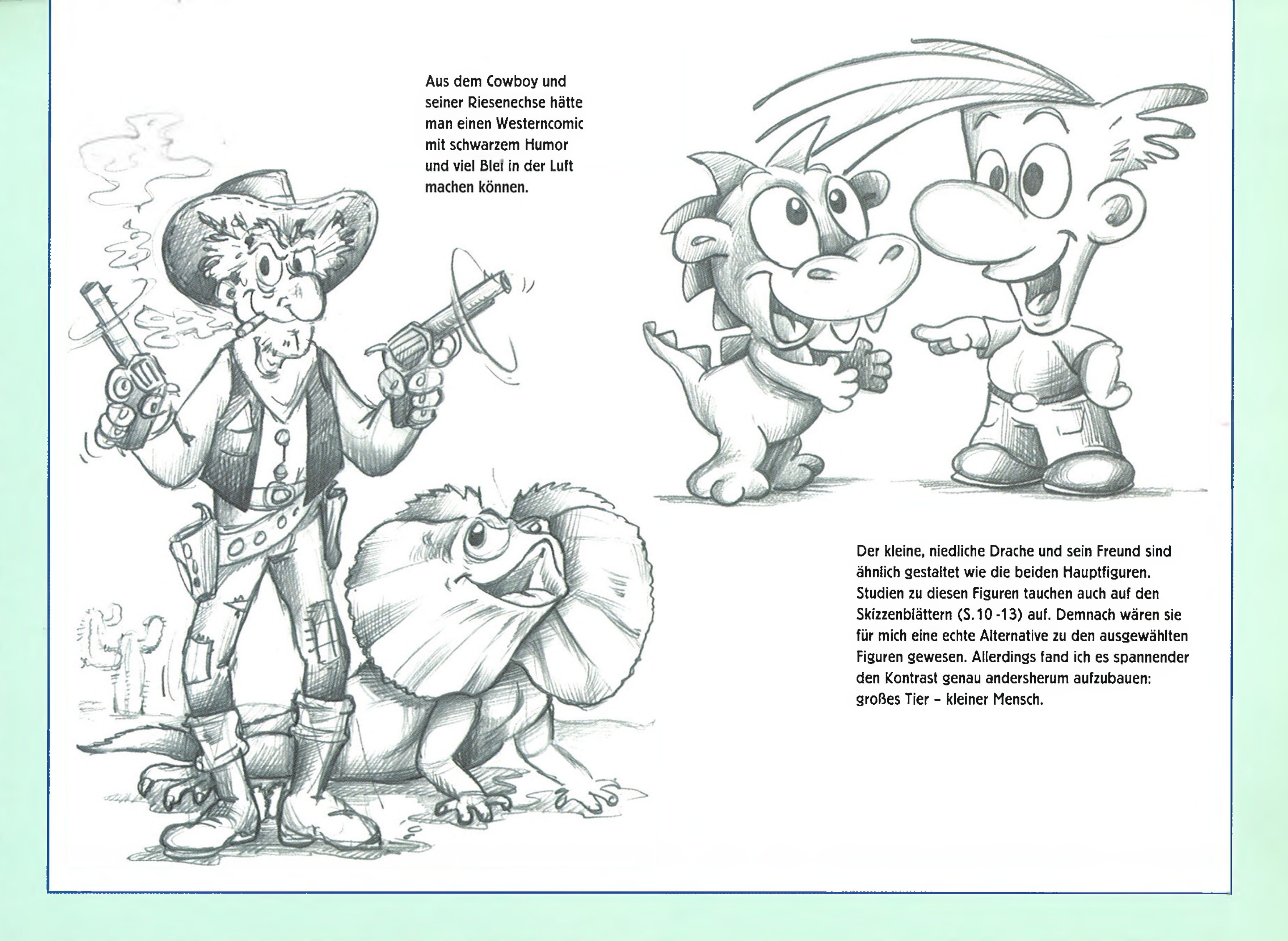


Das sind die beiden Hauptfiguren: der kleine Typ mit der dicken Nase und den drahtartigen Haaren und sein tierischer Freund, der ein wenig an einen Hund erinnert, ebenfalls mit dicker Nase und Silberblick.

Die Nebenrollen spielen die Haushälterin, die eine tolle Köchin ist und niemals die Schürze ablegt, und die flotte Mieze aus dem Supermarkt mit den sündhaft langen Beinen.

VARIATIONEN

Wenn ihr eure Figuren in Formen und Proportionen festgelegt habt, wird das erste Mal eine saubere Zeichnung angefertigt. Damit ist die Entwicklung der Figuren natürlich noch nicht abgeschlossen. Wenn ihr in diesem Stadium eine tolle Idee habt oder etwas anderes mit den Figuren ausprobieren wollt, tut es! Auch wenn ihr eure Figuren bereits veröffentlicht habt, können sie sich verändern. Comicfiguren unterliegen genauso wie Menschen äußeren Wandlungen. Allerdings läuft diese Wandlung etwas anders ab als beim Menschen. So gibt es in der Comicgeschichte nur sehr wenige Beispiele für Figuren, die altern. Ist es nicht eigenartig, dass Tick, Trick und Track schon unzählige Abenteuer erlebt haben, aber immer noch in die Schule gehen und beim Fähnlein Fieselschweif sind? Eigentlich müssten sie schon im Rentenalter sein!
Eine Wandlung bei Comicfiguren findet eher in Bezug auf den Zeitgeist statt. Ein weiteres gutes Beispiel für diese Art von Wandlung ist Micky



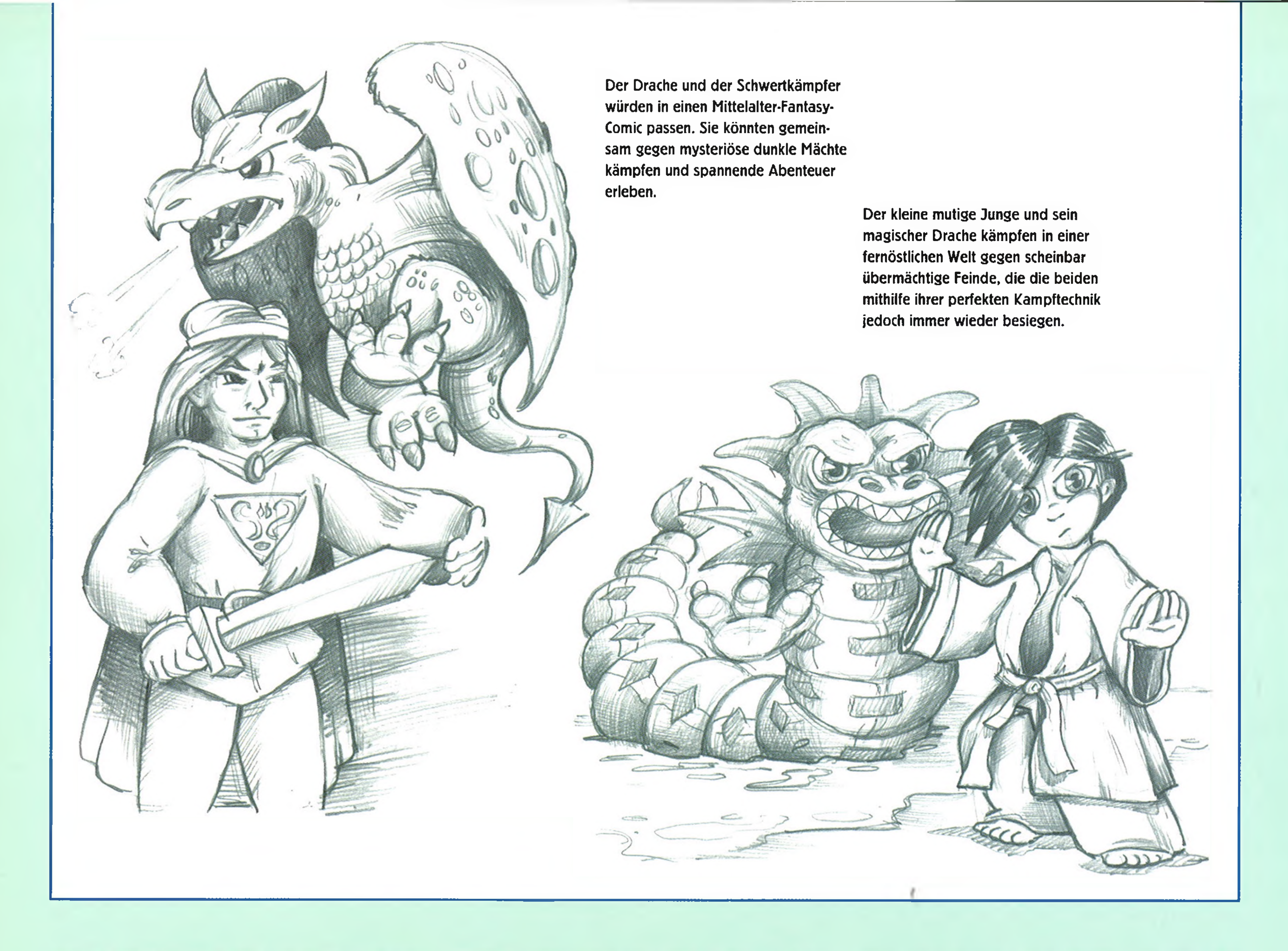
Aus dem Cowboy und seiner Riesenechse hätte man einen Westerncomic mit schwarzem Humor und viel Blei in der Luft machen können.

Der kleine, niedliche Drache und sein Freund sind ähnlich gestaltet wie die beiden Hauptfiguren. Studien zu diesen Figuren tauchen auch auf den Skizzenblättern (S. 10 -13) auf. Demnach wären sie für mich eine echte Alternative zu den ausgewählten Figuren gewesen. Allerdings fand ich es spannender den Kontrast genau andersherum aufzubauen: großes Tier – kleiner Mensch.

Maus. Wer die ersten Zeichnungen und Filme mit der weltbekannten Maus aus den 20er Jahren betrachtet, dem fällt auf, dass von der damaligen Gestaltung nur noch das Grundprinzip übrig geblieben ist. Micky Maus hat die letzten Jahrzehnte überstanden ohne an Popularität zu verlieren, weil sie selber nie in ihrer Entwicklung stehen geblieben ist. Auch bei anderen erfolgreichen Comicfiguren verhält es sich ähnlich, wie z.B. bei der Familie Duck, den Schlümpfen, Tim und Struppi, Asterix oder den Peanuts. Auch hier haben sich das Design und die Geschichten immer wieder verändert und dadurch weiterentwickelt.

Die Zeichnungen auf Seite 16 sind die ersten ausgearbeiteten Entwürfe der beiden Hauptfiguren und der beiden Nebenfiguren. Vergleicht die Abbildungen auf Seite 16 mit dem fertigen Comic am Ende des Buches! Ihr werdet feststellen, dass sich die Figuren über den Zeitraum der Entstehung dieses Buches bis hin zu der dreiseitigen Comicgeschichte auf Seite 57-59 bereits weiterentwickelt haben!

Auf den Seiten 17-19 seht ihr weitere Entwürfe von Comicfiguren, die meinem Konzept von einer

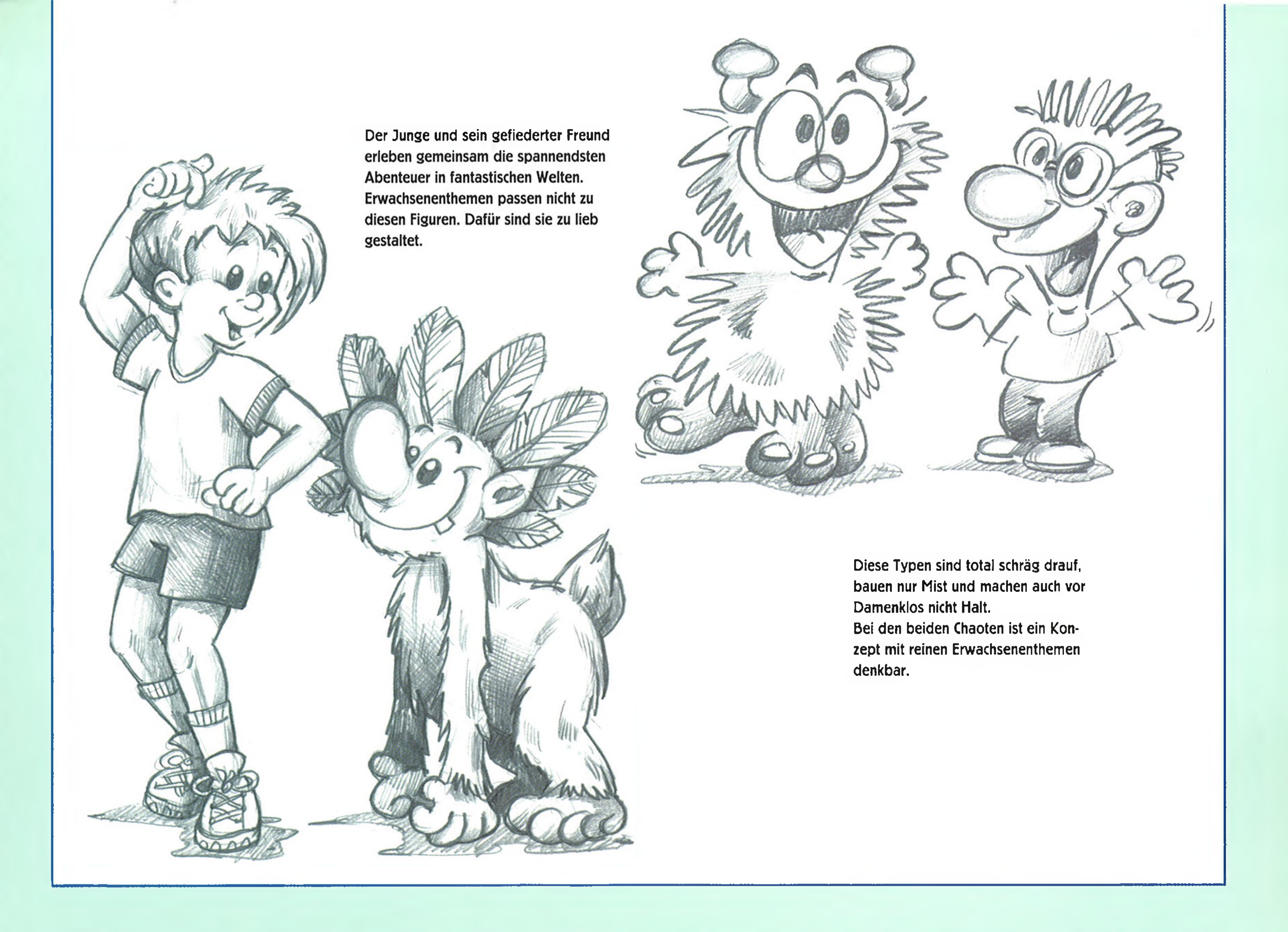


Der Drache und der Schwertkämpfer würden in einen Mittelalter-Fantasy-Comic passen. Sie könnten gemeinsam gegen mysteriöse dunkle Mächte kämpfen und spannende Abenteuer erleben.

Der kleine mutige Junge und sein magischer Drache kämpfen in einer fernöstlichen Welt gegen scheinbar übermächtige Feinde, die die beiden mithilfe ihrer perfekten Kampftechnik jedoch immer wieder besiegen.

männlichen Hauptfigur und einem Tier entsprechen. Die beiden Hauptakteure hätten auch so wie auf diesen Entwürfen aussehen können, wenn man einen anderen Ideenansatz oder einen anderen Zeichenstil gewählt hätte.

Wenn ihr zum ersten Mal einen Comic gestaltet, solltet ihr euch am Anfang nicht überfordern. Der Aufbau der auf diesen Seiten abgebildeten Western- und Fantasyfiguren beispielsweise ist ziemlich komplex. Das macht es für einen wenig geübten Zeichner schwer mit derartigen Figuren eine überzeugende Konzeption umzusetzen. Und es ist eine ziemlich frustrierende Erfahrung, wenn man zwar einen schönen Entwurf gezeichnet hat, diesen aber später nicht weiter umsetzen kann! Entscheidet also immer nach euren individuellen Fähigkeiten, welche Ausdrucksform für euch und eure Comicgeschichte die richtige ist! Dabei gilt: Ein Comic ist nicht dann am besten, wenn er möglichst aufwändig gestaltet ist. Wichtig ist, dass zwischen Idee, Gestaltung und Text eine Harmonie

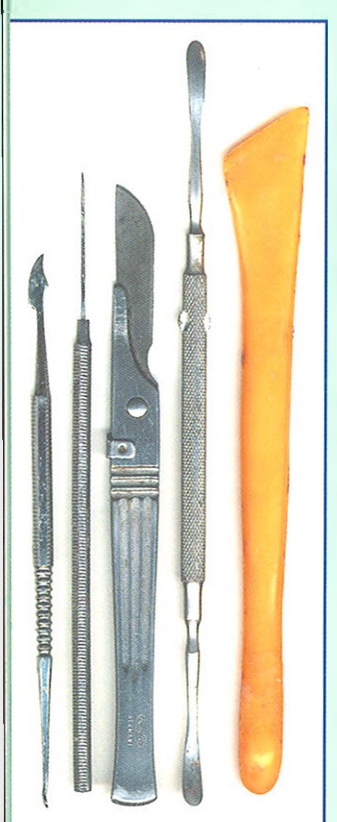


Der Junge und sein gefiederter Freund erleben gemeinsam die spannendsten Abenteuer in fantastischen Welten. Erwachsenenthemen passen nicht zu diesen Figuren. Dafür sind sie zu lieb gestaltet.

Diese Typen sind total schräg drauf, bauen nur Mist und machen auch vor Damenklos nicht Halt.
Bei den beiden Chaoten ist ein Konzept mit reinen Erwachsenenthemen denkbar.

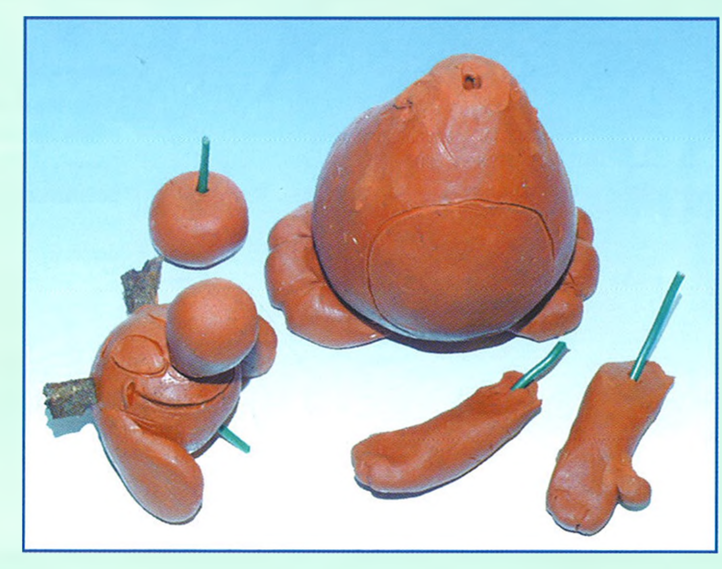
besteht. Ein Comicautor mit etwas eingeschränkteren zeichnerischen Mitteln kann also einen genauso guten Comic machen wie ein anderer mit brillanter Technik. Man muss seine Fähigkeiten nur optimal einsetzen!
Seid daher auch vorsichtig mit der Beurteilung vermeintlich einfacher Comics. Nicht immer sind es mangelnde zeichnerische Fertigkeiten des Zeichners, die einen Comic einfach erscheinen lassen. Es gibt Zeichner, die sich ganz bewusst auf das Wesentliche beschränken. Dadurch entsteht ein reduzierter Stil, der durchaus seine Berechtigung und Qualität hat.
Bei den ersten Skizzen spielt die Papierart keine Rolle. Für die sauberen Zeichnungen, die in diesem Kapitel abgebildet sind, solltet ihr ein etwas festeres Papier verwenden, das auch einem kräftigen Bleistiftstrich standhält. Mit Bleistiften verschiedenen Härtegrades könnt ihr schöne Hell-Dunkel-Kontraste zeichnen wie bei den beiden Fantasy-Helden auf Seite 18 oder dem Jungen mit seinem gefiederten Freund auf Seite 19. Ich empfehle Bleistifthärten zwischen 3H und 3B.

Im Fachhandel gibt es spezielle Modellierwerkzeuge zu kaufen; man kann sich jedoch auch mit Hölzern, Taschenmessern oder Besteck behelfen. Sehr gut eignen sich zahnmedizinische Werkzeuge!





Zunächst modelliert man ganz einfache Formen, die man mit Draht verbindet. Man kann die Formen später durchaus noch ausarbeiten.





So sieht ein fertiges Volumenmodell aus. Ein etwas einfacheres Modell kann jedoch auch bereits genügen.

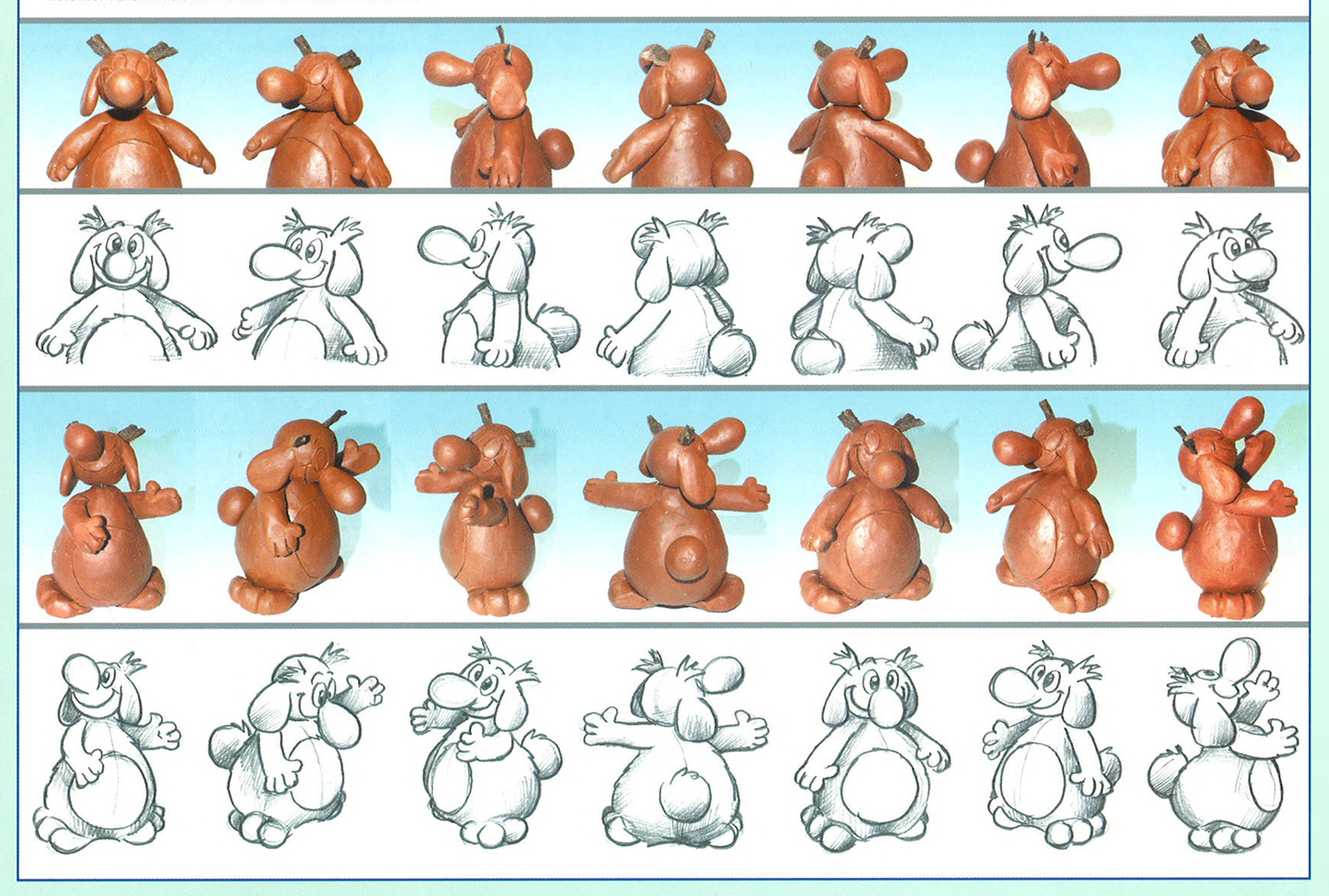
Exkurs: Volumenmodell

Diese und die nächste Seite stehen etwas abseits der herkömmlichen Comicthematik. Ich beschreibe hier eine Methode, die ich mir angeeignet habe um das Hauptproblem vieler Zeichner zu lösen. Es besteht darin bei der Animation eine Figur von allen Seiten zu zeichnen. Auch einem geübten Zeichner misslingt es am Anfang oft eine neu entwickelte Figur in schwierigen Perspektiven darzustellen.

Deshalb fertige ich von meinen Comicfiguren immer Volumenmodelle an. Ein solches Volumenmodell seht ihr auf den Bildern dieser Seite. Es zeigt eine der beiden Hauptfiguren. Volumenmodell heißt, dass man eine Figur plastisch aus geometrischen Grundbausteinen aufbaut. Die Grundbausteine entsprechen den geometrischen Körpern im Kapitel „Grundaufbau der Figuren" auf Seite 14/15, nur sind sie hier dreidimensional.

Als Material verwende ich Plastilin. Die Einzelteile werden mit Draht miteinander verbunden. Die Figur könnt ihr auch einfacher als hier gezeigt dar-

Zeichnerische Arbeit am Vorbild des Volumenmodells:



stellen. Es ist z.B. nicht unbedingt nötig, das Gesicht zu modellieren oder die Finger anzudeuten. Je dünner und kleinteiliger eine Figur ist, desto schwieriger ist es ein Volumenmodell anzufertigen. In einem solchen Fall könnt ihr das Grundgerüst z.B. aus Holzstäben herstellen.
Wenn ihr euer Volumenmodell fertig habt, stellt es auf einen Tisch und fangt damit an es in den verschiedensten Positionen abzuzeichnen. Wenn ihr euch das noch nicht zutraut, könnt ihr die Figur abfotografieren. Sehr gut eignet sich dafür eine Digitalkamera, da man beliebig viele Bilder machen kann ohne erhebliche Kosten zu verursachen.
Auf der Abbildung seht ihr, dass man die Figur zum Zeichnen auch direkt von den Fotos übernehmen kann. Nur Details müssen auf der Zeichnung etwas besser ausgearbeitet werden wie z.B. die Haarbüschel, Hände oder Augen. Die beiden unteren Reihen machen deutlich, dass man die Position der Figur verändern und dann abzeichnen kann. Bei Plastilin-Modellen ist dies problemlos möglich! Mithilfe eines solchen Volumenmodells könnt ihr selbst Ansichten von schräg oben anatomisch und perspektivisch korrekt zeichnen!

Animation

Das Kapitel „Animation" umfasst folgende Themen:

GESICHT: MIMIK
GESICHT: AUFBAU
GESICHT: ANWENDUNG
HÄNDE
FÜSSE
KÖRPERSPRACHE
BEWEGUNGSTUDIEN 1
BEWEGUNGSTUDIEN 2
ZUSAMMENSPIEL DER FIGUREN

Was bedeutet Animation? Unter „animieren" findet man im Lexikon unter anderem die Begriffe „beseelen", „bewegen", „beleben" und „anreizen". Damit wird recht gut umrissen, auf was es bei der Animation ankommt. Der Begriff „beseelen" gefällt mir am besten, weil er am deutlichsten macht, was im nächsten Arbeitsschritt passiert.
Bisher habt ihr eine grafische Darstellung der Comicfiguren in einer bestimmten Stimmungslage auf dem Tisch. Nun werden die Figuren zum Leben erweckt, das heißt, man gibt ihnen eine Seele.
Der erste Schritt dabei ist sie zu bewegen. Bewegung bezieht sich sowohl auf die Mimik als auch auf das Bewegen der Hände, der Füße und des restlichen Körpers.
Der zweite Schritt zum „Beseelen" eurer Figuren ist die Sprache. Darauf gehe ich in einem späteren Kapitel ein.
Das Entscheidende bei der Animation ist das Begreifen der Körpersprache. Wie stelle ich es dar, wenn es einem Menschen beispielsweise sehr schlecht geht? Zunächst einmal mithilfe seines Gesichts: Ich gebe ihm einen traurigen, gequälten Ausdruck. Dann ist der Körper dran: Die Figur ist gebeugt, der Kopf und die Schultern hängen, die Arme und Hände sind schlaff. Eine perfekte Darstellung bekommt ihr nur, wenn ihr Mimik und Körperhaltung miteinander kombiniert. Bei einer Comicfigur müsst ihr dies noch überzeichnen, damit ein Gefühl, das ihr zeigen wollt, für jeden Leser wirklich eindeutig zu erkennen ist.
Ein guter Animator ist auch immer ein guter Beobachter. Die besten Beispiele findet ihr praktisch in eurer direkten Umgebung. Wie reagiert eure Schwester, wenn ihr ihr die Schokolade wegnehmt, oder wie sieht euer Vater aus, wenn er sich über die Beule ärgert, die ihm jemand in sein neues Auto gefahren hat?
Der rechts abgebildete Streifen der Hauptfiguren gibt einen kleinen Vorgeschmack auf das wichtige Thema Animation.

Auf diesem Streifen seht ihr schon, was das Thema Animation so reizvoll macht: Die Figuren fangen nicht nur an sich zu bewegen, sondern auch aufeinander zu reagieren oder gemeinsam Gefühle zu zeigen.
Die Figuren auf dem Papier werden zum Leben erweckt und entwickeln ihren persönlichen Charakter.



Hier seht ihr, wie man verschiedene Stimmungen anhand eines einfachen Gesichts mit Augenbrauen, Augen, Nase und Mund darstellt.





Völlig neue Ausdrücke erhält man, wenn man die Proportionen der einzelnen Gesichtselemente verändert.



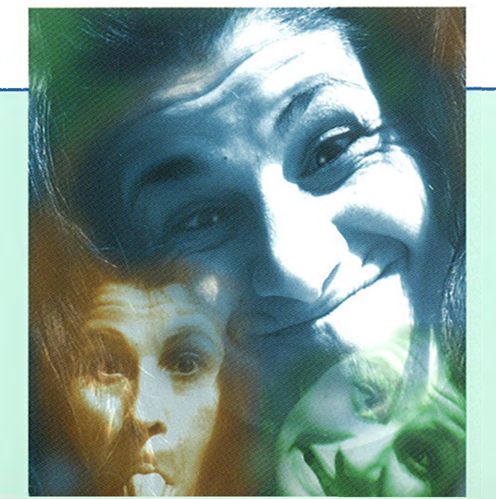


Je mehr sich die Linien in Richtung Nase zusammenziehen, desto übellauniger wird der Ausdruck.
Mund und Augenbrauen bilden eine Art Kreuz, dessen Linien sich in der Nase überschneiden.



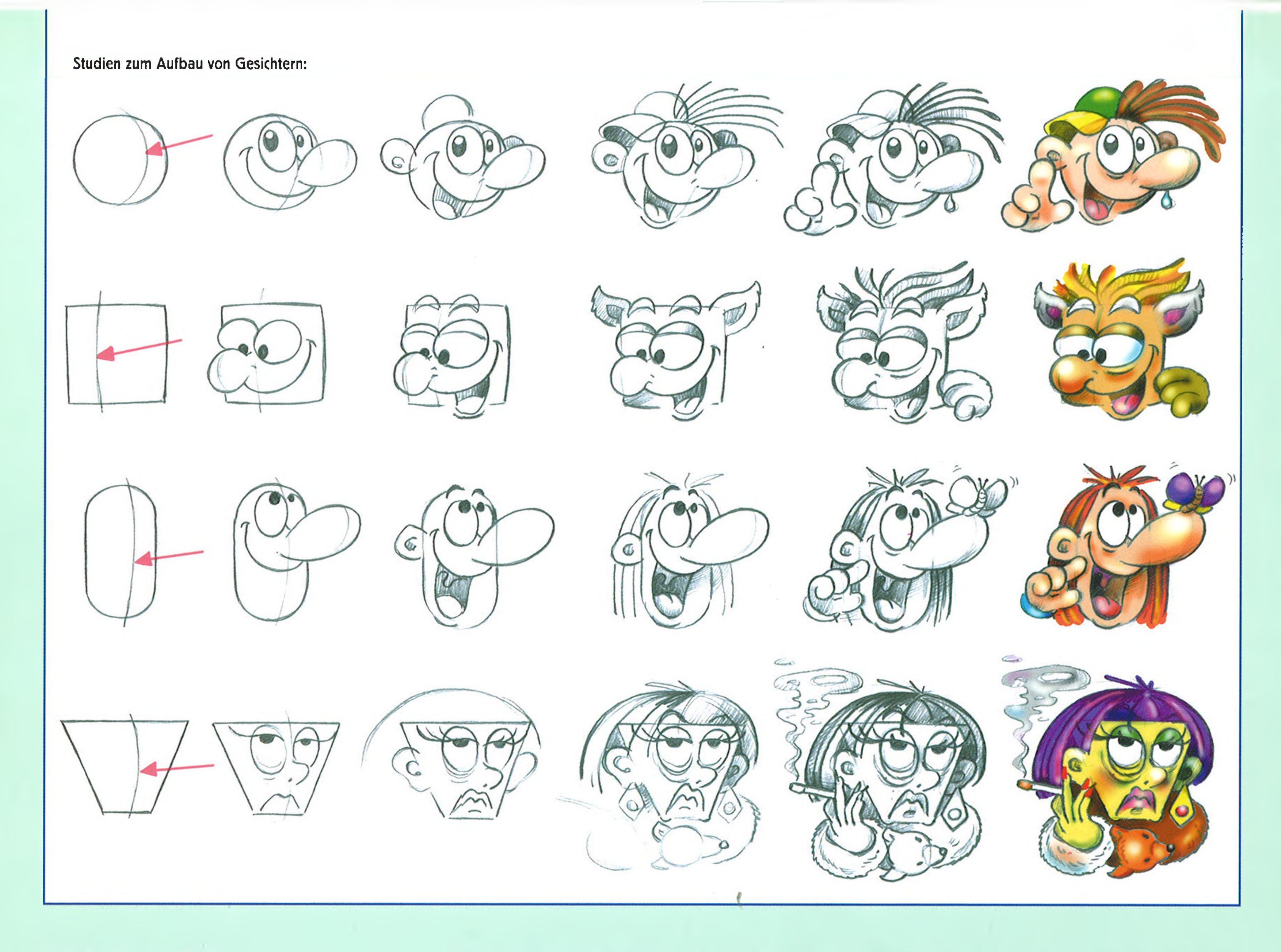
Je mehr sich die Gesichtselemente gegenüber dem Mittelpunkt (Nase) öffnen, desto freier und glücklicher wirkt der Ausdruck.
Mund und Augenbrauen bilden Bogen um den Mittelpunkt. Die Augen sind weit geöffnet.

GESICHT: MIMIK



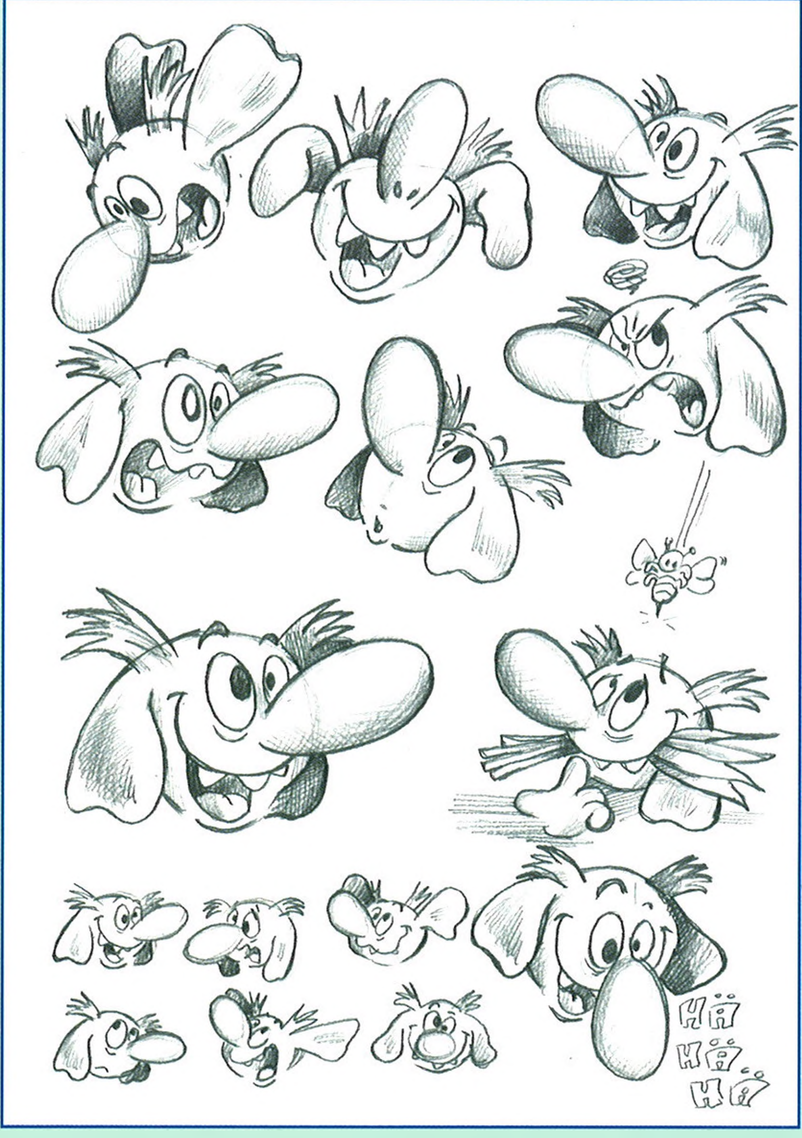
Das Gesicht ist der wichtigste Körperteil, wenn man Gefühle zum Ausdruck bringen will. Anhand der Mimik kann man schon mit wenigen Mitteln Emotionen wie Wut, Langeweile, gute Laune, Freude oder Trauer zeigen.
Um die verschiedenen Gefühlsregungen modellhaft zeigen zu können, habe ich hier den Kopf auf einen Kreis reduziert. Das Gesicht besteht nur aus Augenbrauen, Augen, Nase und Mund. Alles wird mit wenigen Strichen dargestellt. Diese Grundelemente kann man nun beliebig verändern. Probiert es selbst einmal aus! Ihr werdet dabei feststellen, dass schon die kleinsten Veränderungen zu einem völlig neuen Gesichtsausdruck führen können.

Studien zum Aufbau von Gesichtern:



GESICHT: AUFBAU

Wie der Körper (siehe S. 14/15) wird auch der Kopf aus einfachen Grundformen zusammengesetzt. Für das Zeichnen von Gesichtern gilt also dasselbe wie für die Konzeption der ganzen Figur. Und so zeichnet Ihr Schritt für Schritt ein Comicgesicht: Anders als bei der zweidimensionalen Darstellung im vorherigen Kapitel wird die Mittelachse eingezeichnet, die in der Grafik mit einem roten Pfeil markiert ist. Um eine schöne Ansicht zu bekommen, sollte diese Achse die Grundform etwa im Verhältnis 1:2 teilen. Von dieser Achse ausgehend kann man nun die weiteren Gesichtselemente einzeichnen. Der Ansatzpunkt der Nase liegt z.B. genau auf dieser Achse, es sei denn, die Nase soll schief im Gesicht stehen. Die Augen platziert man in demselben Abstand von der Mittelachse oder auch wie bei den oberen drei Reihen der Abbildung so, dass sie auf dieser Achse zusammenstoßen. Einen schönen, lachenden Mund erhält man z.B., wenn die Biegung der Mundlinie auf dieser Achse ihren tiefsten Punkt hat.



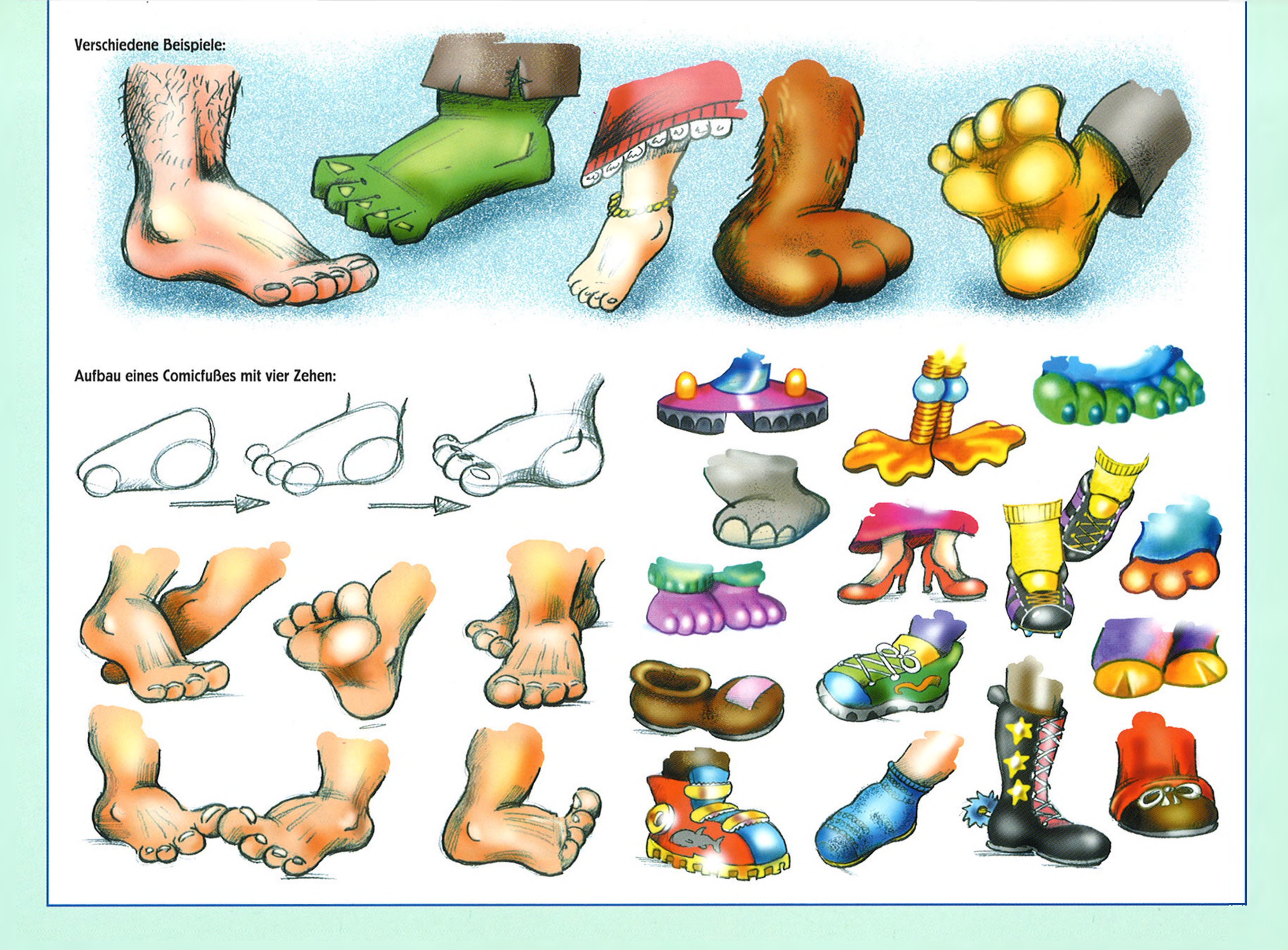
GESICHT: ANWENDUNG

Versucht nun die in den vorherigen Kapiteln erläuterten Vorgehensweisen auf die Comicfiguren anzuwenden, die ihr für eure Geschichte ausgewählt habt. Wenn ihr am Anfang Probleme damit habt die Proportionen und Gesichtsausdrücke in den Griff zu bekommen, hilft euch die Methode mit dem Volumenmodell (S. 20/21). Letztendlich braucht ihr vor allem eins: Übung!
Vermeidet es den Kopf immer wieder abzupausen und dann zu verändern, denn dadurch lernt ihr nicht die Proportionen eurer Figuren kennen! Wenn ihr einen Kopf, den ihr in einer bestimmten Größe beherrscht, in einer anderen Größe korrekt zeichnen wollt, könnt ihr ihn in verschiedenen Größen kopieren. Aus diesen Kopien lassen sich dann die Größenverhältnisse ablesen. Oben sieht man zwei Abbildungen mit Köpfen der beiden Hauptfiguren. Dabei habe ich die in den vorherigen Kapiteln zum Thema Gesicht aufgeführten Aspekte auf diese beiden Gesichter mit ihrer speziellen Anatomie übertragen. So entstanden verschiedene Ansichten und Stimmungsbilder der Gesichter.



HÄNDE

Hände sind ein Thema, das vielen Zeichnern Kopfzerbrechen bereitet. Durch ihre kleinen Fingerglieder und vielfältigen Bewegungsmöglichkeiten sind sie zeichnerisch nur schwer in den Griff zu bekommen. Oben seht ihr eine Auswahl verschiedener Hände und den Aufbau einer speziellen Hand. In Comics, besonders bei den so genannten Funnies, werden Hände oft nur mit vier Fingern dargestellt. Das erleichtert dem Zeichner die Gestaltung der Hände etwas.
Will man jedoch einen Comic mit eher realistischen Figuren zeichnen, so muss man sich mit der Anatomie des menschlichen Körpers auseinandersetzen. Diese Arbeit könnt ihr euch ebenfalls durch ein Volumenmodell erleichtern (vgl. S. 20/21). Hilfreich können auch Fotos sein! Beachtet dann aber, dass eine Comichand nicht unbedingt einer wirklichen Hand entsprechen muss. Mein Tipp: Studiert die Hände von Miraculix, dem Druiden in den Asterix-Comics. Sie verhalten sich fast wie Schauspieler und bewegen sich unglaublich ausdrucksstark!

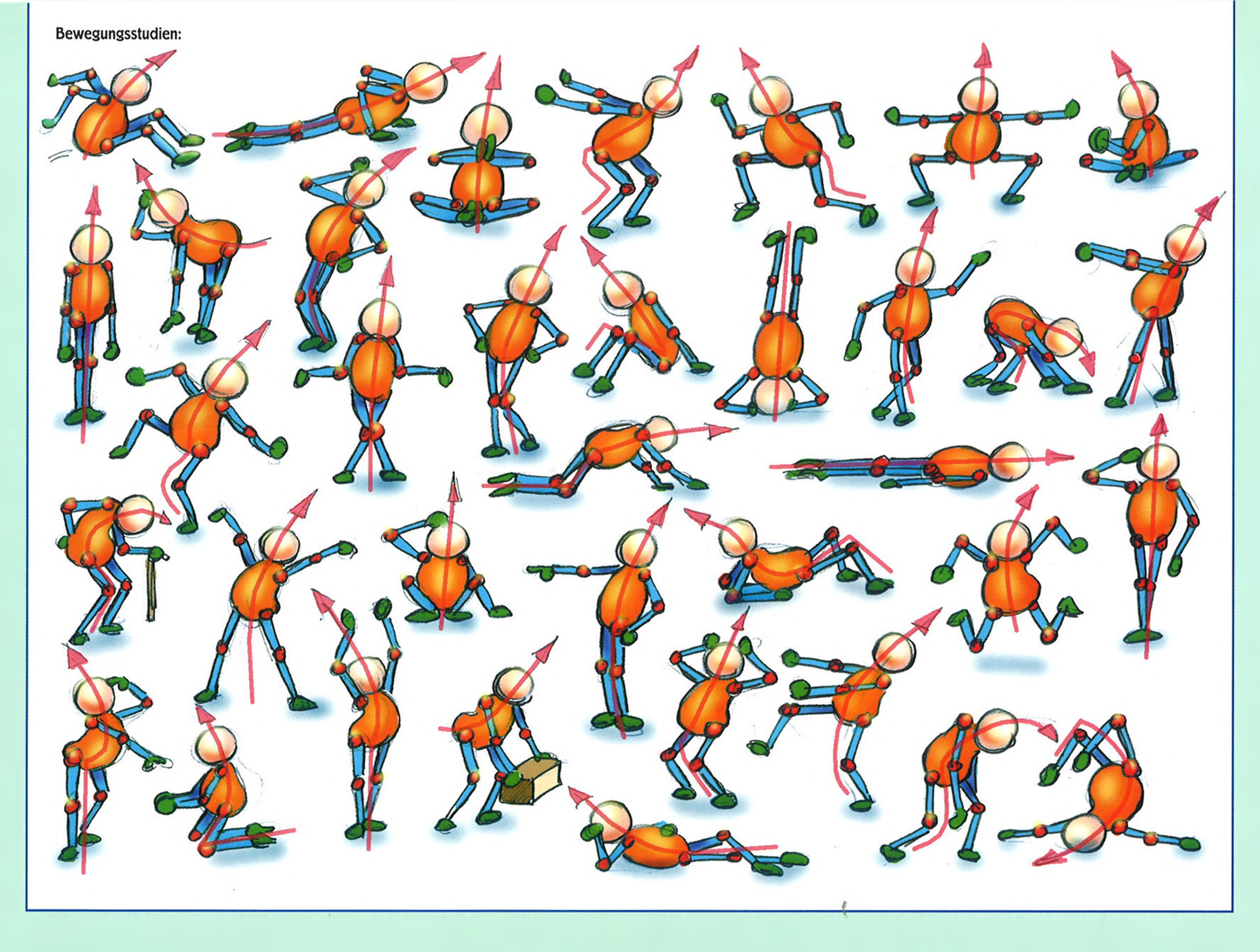


FÜSSE

Füße sind von ihrer Anlage her ähnlich wie Hände, bieten jedoch nicht so viele Bewegungsmöglichkeiten und sind daher einfacher zu zeichnen. Zudem sind die Füße für den Ausdruck einer Figur nicht von solch großer Bedeutung wie Hände.

Während Hände eine unglaubliche Bewegungs- und damit Ausdrucksvielfalt haben, können Füße nur in begrenztem Maße „schauspielern": Eingerollte Zehen können z.B. Verlegenheit ausdrücken, abgespreizte Zehen Entsetzen. Jedoch reichen diese Merkmale allein nicht dazu aus ein Gefühl auszudrücken.

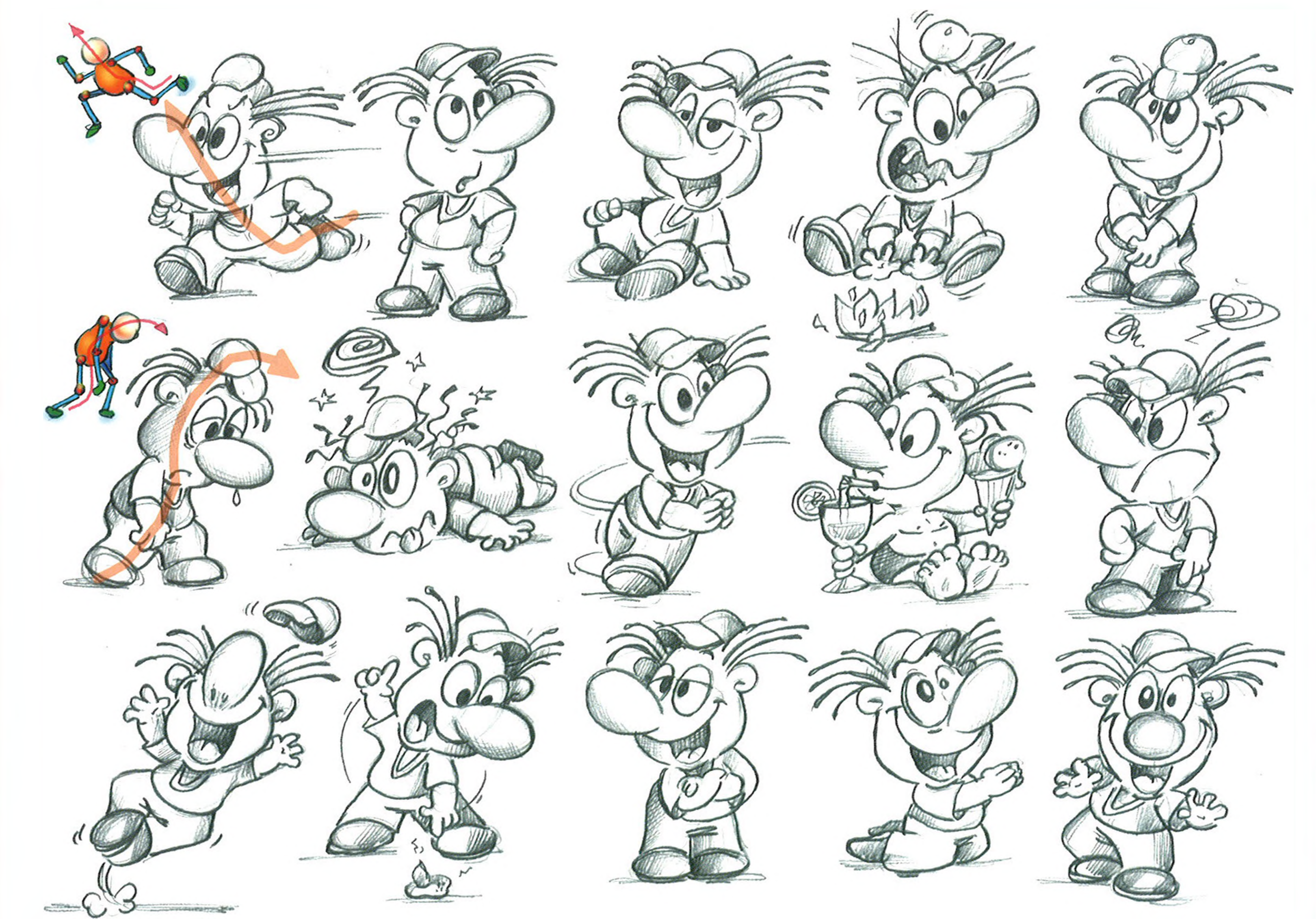
Oben seht ihr einige gezeichnete Comicfüße und den Aufbau eines speziellen Fußes.
Mit der Anatomie des Fußes ist dieses Thema jedoch noch nicht beendet, denn menschliche Figuren haben meistens Schuhe an. Ihr solltet euch also auch mit verschiedenen Schuhformen auseinandersetzen. Einige Gestaltungsmöglichkeiten sind ebenfalls oben abgebildet.



KÖRPERSPRACHE

Ihr habt bereits einiges über den Aufbau von Figuren, über Mimik und Gestik erfahren. Die eigentliche Aufgabe eines Comiczeichners ist jedoch mit dem gesamten Körper seiner Figur etwas auszudrücken. Er muss sich in den jeweiligen Charakter so hineinversetzen, dass er sie sozusagen mit seinem Zeichenstift schauspielern lassen kann. Auch hier gibt es, wie beim Gesicht, einige Tricks: Mithilfe von Strichmännchen, die in den verschiedensten Bewegungsphasen gezeichnet werden, kann man jede Körperhaltung darstellen. Solche Männchen, die ihr oben abgebildet seht, kann jeder zeichnen. Ihr könnt sie auch einfacher und nicht unbedingt farbig darstellen.

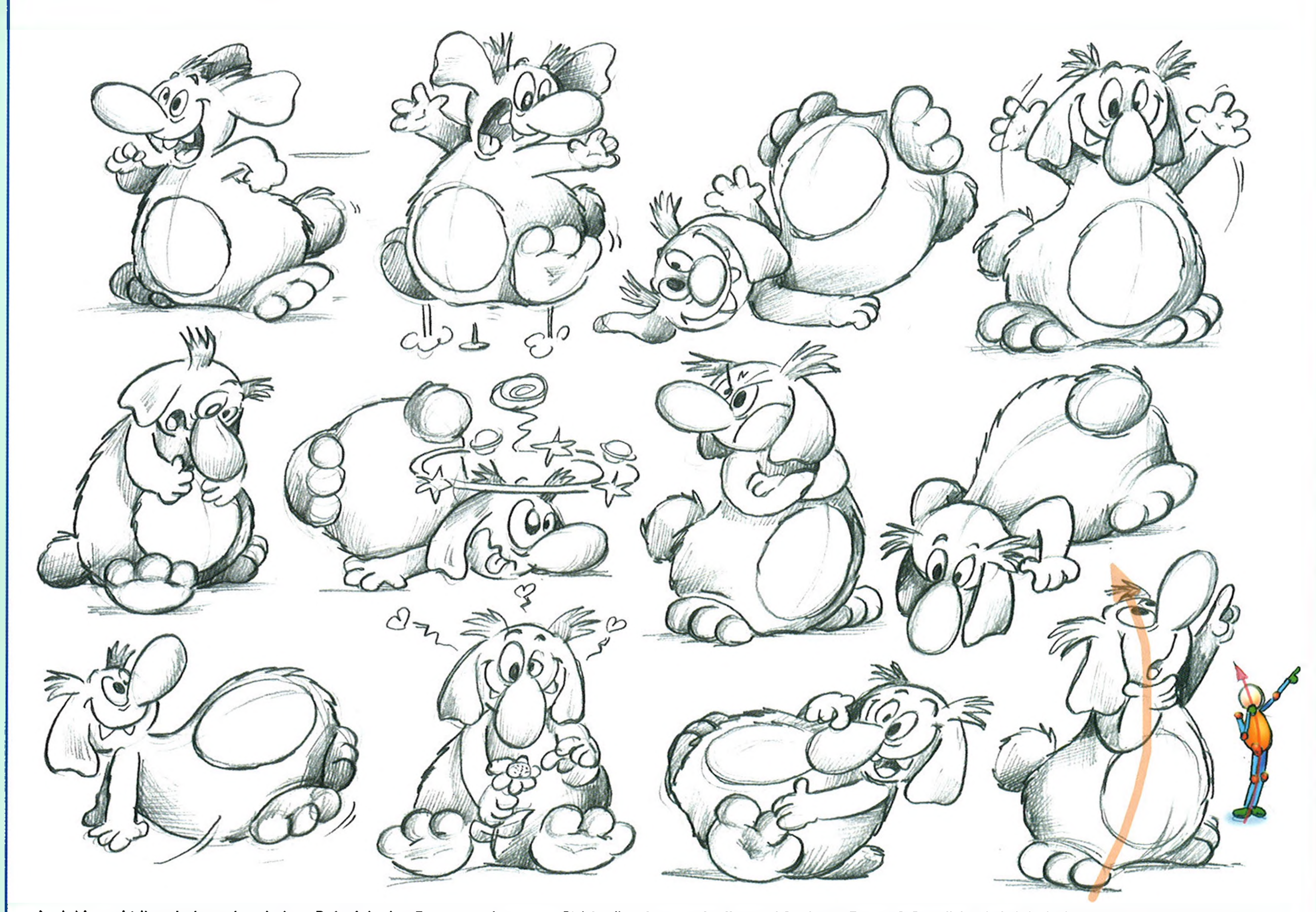
Der rote Pfeil, der bei allen Strichfiguren eingezeichnet ist, wird *actionline* genannt. Er zeigt die Hauptrichtung einer Bewegung an. Mithilfe dieser *actionline* und den Strichmännchen könnt ihr eine bestimmte Pose ganz einfach festhalten. Sogar ganze Bewegungsabläufe lassen sich auf diese Art und Weise darstellen!



Bei der rennenden Figur oben links und der traurigen, gehenden Figur darunter seht ihr den Zusammenhang von Strichmännchen, *actionline* und späterem fertigen Entwurf. Zuerst verdeutlicht man sich die Bewegung mithilfe einer *actionline* und einem Strichmännchen, danach überträgt man diese Erkenntnisse auf die spezielle Anatomie der Comicfigur.

BEWEGUNGSSTUDIEN 1

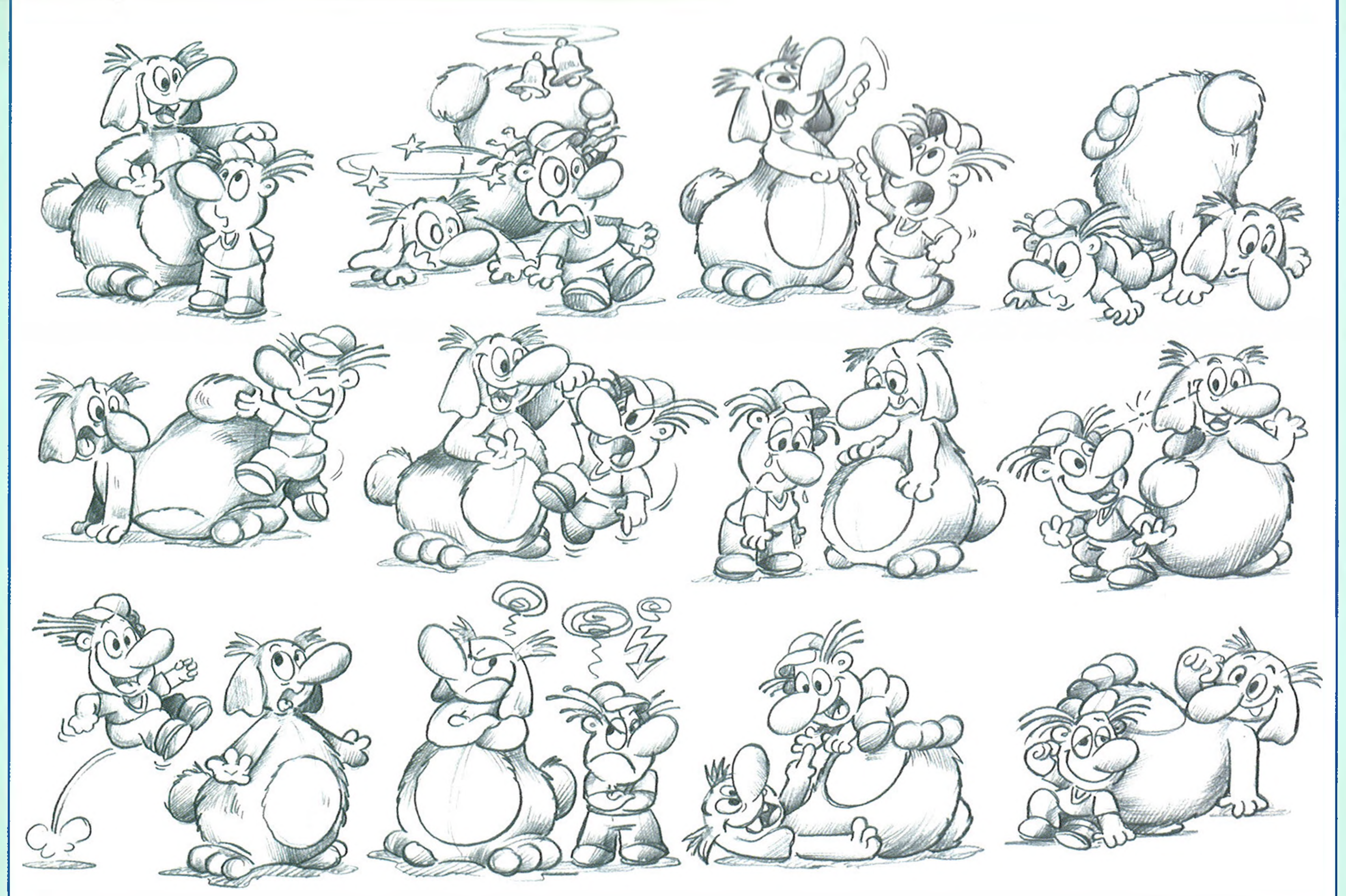
Um eure Figur animieren zu können solltet ihr das Zeichnen von Gesicht, Händen, Füßen und Strichmännchen beherrschen.
Nun wendet ihr das Gelernte einfach auf eure eigenen Figuren an! Geht dabei folgendermaßen vor: Verdeutlicht euch die gewünschte Pose mithilfe eines Strichmännchens. Danach übertragt ihr diese Pose auf die Anatomie der entworfenen Comicfigur. Am besten beginnt ihr dabei mit dem Zeichnen der Grundvolumina der Figur (wie auf S. 14/15 gezeigt) in der entsprechenden Haltung und arbeitet dann Körper, Gesicht, Hände und Füße entsprechend aus. Wenn ihr gar nicht mehr weiterkommt, nehmt das Volumenmodell (siehe S. 21/22) zu Hilfe. Wenn ihr schon etwas Übung habt und die Proportionen eurer Figuren gelernt habt, ist es nur noch selten nötig ein Strichmännchen zu zeichnen. Die *actionline* ist aber immer die Grundlage einer gelungen dargestellten, animierten Comicfigur!
Die Grafik zeigt eine der beiden Hauptfiguren in verschiedenen Animationen.



Auch hier seht ihr wieder anhand eines Beispiels den Zusammenhang von Strichmännchen, *actionline* und fertigem Entwurf. Deutlich wird dabei, dass trotz der stark unterschiedlichen Anatomie die Grundrichtung einer Bewegung dieselbe ist.

BEWEGUNGSSTUDIEN 2

Etwas schwieriger ist es eine Bewegung auf eine Figur zu übertragen, die eine ungewöhnliche Anatomie hat. Die oben abgebildete zweite Hauptfigur hat zum Beispiel keine Beine. Die Füße setzen direkt unten am tropfenförmigen Körper an. Geh- und Rennbewegungen sind dadurch nur bedingt darstellbar. Dafür kann diese Figur umso besser watscheln und sich auf dem Bauch oder dem Rücken kugeln.
Hier ist wieder der Comiczeichner als Regisseur seiner schauspielernden Figuren gefordert. Je nachdem, wie gut ihr es schafft euch in die Rolle dieses Wesens mit seinen speziellen anatomischen Gegebenheiten hineinzuversetzen, desto überzeugender wird es euch gelingen die Bewegungen der Figur darzustellen. Für Comiczeichner und mehr noch für Trickfilmanimatoren ist dies eine Herausforderung, die besonders viel Spaß macht! Hier eröffnet sich in allen Bereichen, von der Bewegung bis hin zur Sprache, ein großer Spielplatz für Kreativität!

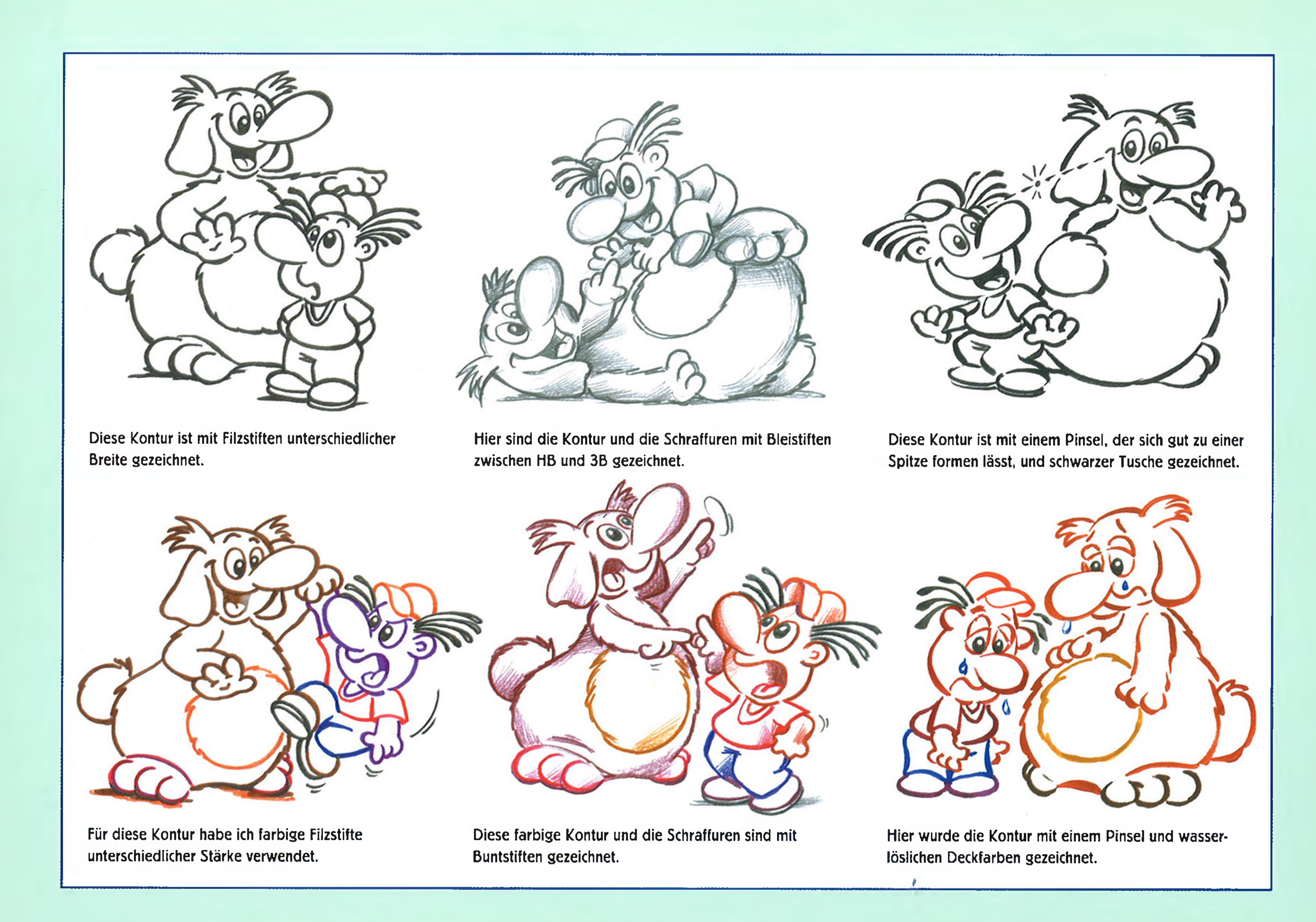


Hier sind drei Tipps für das Zusammenspiel der Figuren: 1. Wenn die Figuren miteinander kommunizieren, achtet darauf, dass sie sich auch wirklich anschauen. 2. Falls ihr Probleme habt, die Figuren gleich im Zusammenspiel zu zeichnen, zeichnet jede zunächst für sich alleine. Danach könnt ihr die Konturen auf ein neues Blatt durchpausen und dabei entscheiden, ob und wie stark sich die Figuren überschneiden. 3. Übertreibt jede Bewegung und Mimik! Nur so werden Gefühle eindeutig erkennbar.

ZUSAMMENSPIEL DER FIGUREN

Wenn ihr eure Figuren einzeln animieren könnt, dann schafft ihr es auch die verschiedenen Typen interagieren zu lassen.
Die Zeichnungen auf dieser Seite zeigen Situationen, in denen meine beiden Hauptakteure dasselbe Gefühl zum Ausdruck bringen. Es sind aber auch einige Bilder dabei, in denen die eine Figur auf die andere reagiert.
Der Comiczeichner nimmt für solche Szenen die Funktion eines Schauspielers ein: Er spielt gedanklich die Rollen aller Figuren durch und bringt sie dann zu Papier. Wenn euch dieser Schritt gelingt, dann kann euch auf dem Weg zur eigenen Comicgeschichte nicht mehr viel passieren!

Ich rate euch die Anzahl der Figuren in Grenzen zu halten, da ihr euch sonst mit der Vielzahl der Rollen überfordern könntet. Wenn ihr die Rollen eurer Hauptfiguren beherrscht, könnt ihr neue Charaktere in das Konzept mit einbauen. Davon lebt ein Comic: neue Typen kommen und können auch wieder gehen.



Diese Kontur ist mit Filzstiften unterschiedlicher Breite gezeichnet.

Hier sind die Kontur und die Schraffuren mit Bleistiften zwischen HB und 3B gezeichnet.

Diese Kontur ist mit einem Pinsel, der sich gut zu einer Spitze formen lässt, und schwarzer Tusche gezeichnet.

Für diese Kontur habe ich farbige Filzstifte unterschiedlicher Stärke verwendet.

Diese farbige Kontur und die Schraffuren sind mit Buntstiften gezeichnet.

Hier wurde die Kontur mit einem Pinsel und wasserlöslichen Deckfarben gezeichnet.

Kontur

Es gibt verschiedene technische Möglichkeiten die Entwürfe in die Reinzeichnung umzusetzen. Unter Reinzeichnung versteht man die druckfertige Ausführung eines Comics. Da es sehr viele Techniken gibt, habe ich eine Auswahl von Möglichkeiten dargestellt. Jede einzelne Technik würde bei genauer Beschreibung ein ganzes Buch beanspruchen! Mir persönlich gefallen Konturen am besten, deren Linien unterschiedlich dick sind. Das erreicht man z.B. durch die Verwendung eines Pinsels, einer Feder oder eines Filzstifts mit weicher Spitze. Dadurch bekommt die Kontur einen lebendigen Ausdruck. Eine ähnliche Wirkung könnt ihr auch mit einem Bleistift erzielen, wenn man mit ihm flott und locker zeichnet. Der Charakter von Bleistiftlinien ist allerdings weicher.

Generell kann man sagen, dass schnell und sicher gezeichnete Linien immer besser aussehen als zaghaft gezeichnete Linien. Deshalb lieber mutig zeichnen, auch wenn es nicht gleich perfekt wird.



Hier habe ich Lasurfarben mit dem Pinsel aufgetragen und dann mit dem Airbrush Höhen und Tiefen aufgesprüht.

Die Farbe wurde mithilfe eines Grafikprogramms per Computer erstellt.

Aquarellfarben wurden zerfließend aufgetragen. Eine Nachbearbeitung mit Buntstiften ist möglich.

Hier habe ich die Farben am Computer flächig angelegt und sie dann mit der Airbrush-Funktion nachbearbeitet.

Genauso wie die Konturen wurden hier auch die Flächen mit Buntstiften koloriert.

Die Farbflächen wurden in glatten Verläufen per Computer erstellt und dann unter die eingescannte Kontur gelegt.

Farbe

Nachdem man die Kontur reingezeichnet hat, können die Figuren koloriert werden. Bei der Wahl der Farben solltet ihr überlegen, welche Technik am besten zu den Figuren und der gewählten Thematik passt. Aus der Vielzahl der Möglichkeiten habe ich sechs ausgewählt. Drei der obigen Abbildungen wurden per Computer erstellt und drei habe ich von Hand koloriert.
Wer Comic zeichnen mehr als nur hobbymäßig betreiben will, der sollte den Computer auf alle Fälle in seine Überlegungen miteinbeziehen. Die Möglichkeiten, die Programme wie Photoshop, Illustrator oder Freehand bieten, sind beeindruckend. Da sich dieses Buch speziell mit der Konzeption eines Comics befasst, würde die Darstellung der verschiedenen Kolorierungstechniken diesen Rahmen bei weitem sprengen. Wer sich jedoch genauer darüber informieren will, der findet im Buchhandel zu jeder Technik ein geeignetes Werk. Das betrifft sowohl die Computertechniken als auch die Handarbeit.

Studien aus der Natur:



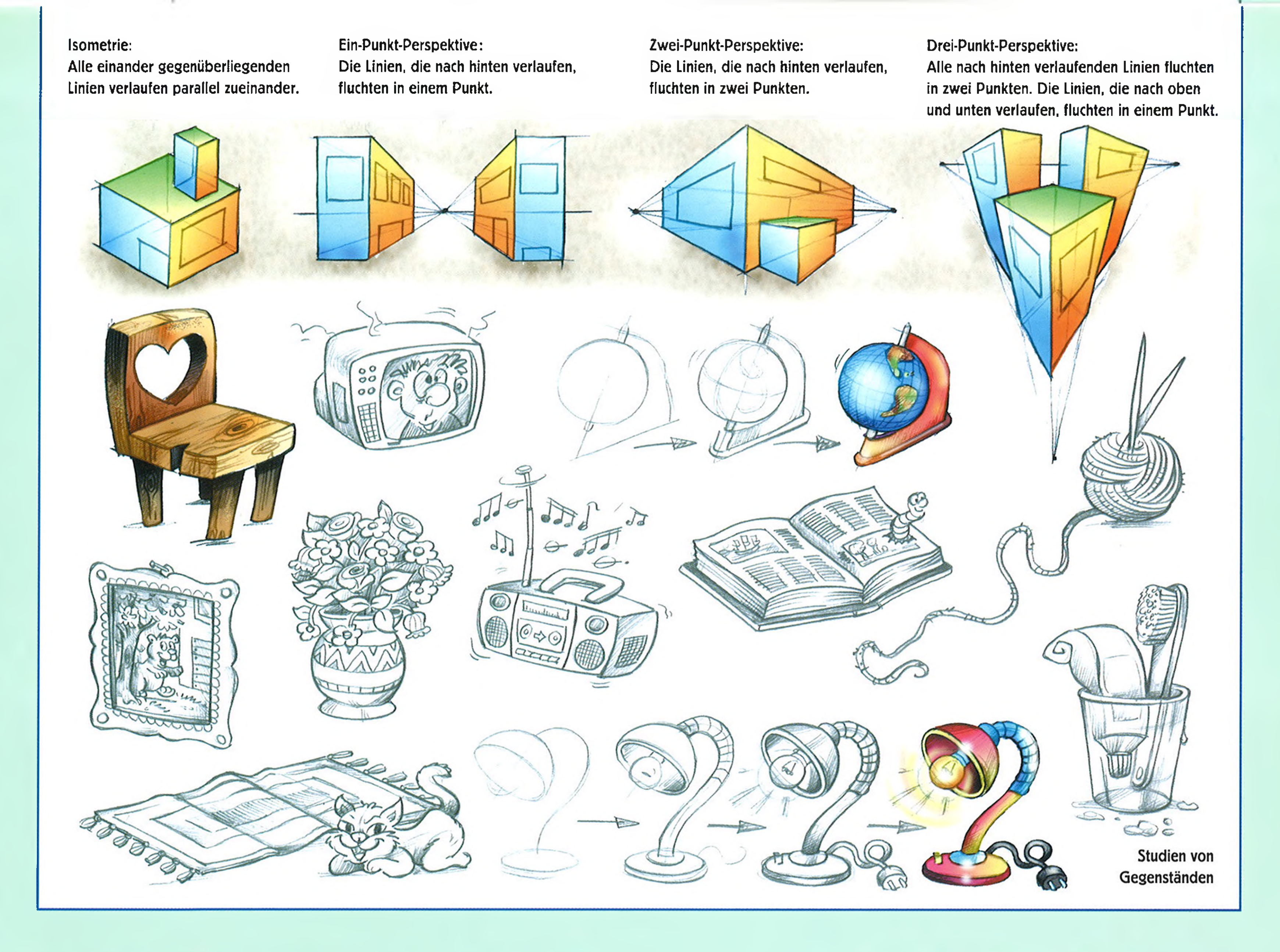
Szenario

Eine Comicfigur agiert nicht im leeren Raum, sondern ist eingebettet in eine räumliche und zeitliche Situation. Diesen Sachverhalt nennt man Szenario.

Hier ein Beispiel: Zwei Typen hetzen nachts (Zeit) durch einen Wald (Raum). Diese Gegebenheiten müsst ihr euren Lesern zeigen, damit sie den Handlungsablauf verstehen.
Die Umgebung, in der sich eine Szene abspielt, wird in zwei Bereiche aufgeteilt: die Welt draußen in der freien Natur und die Welt innen, in geschlossenen Räumen.

Die Natur

Die Abbildungen oben zeigen einige Beispiele aus der Natur.
Die Vorgehensweise beim Zeichnen eines Baumes, einer Rose oder einer Biene ist genau dieselbe wie beim Zeichnen von Figuren: Als Erstes kommen die Grundvolumina, dann wird die Mittelachse und



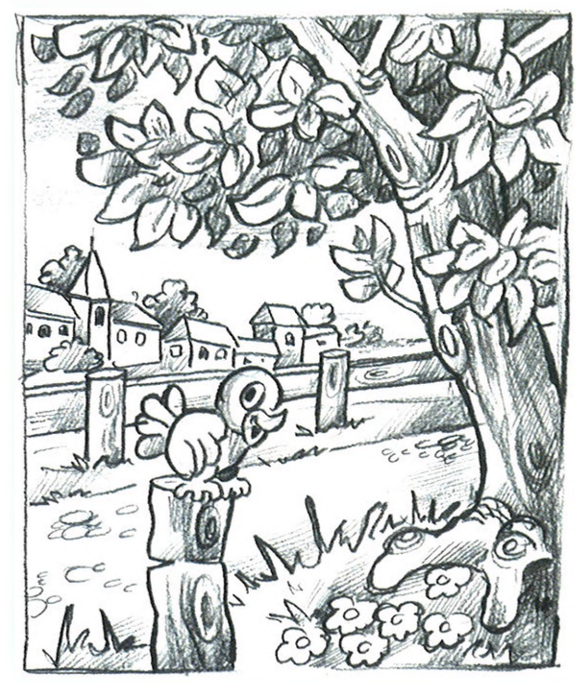
Studien von Gegenständen

zuletzt die Ausarbeitung der von der Achse ausgehenden Details gezeichnet. Tiere und sogar Pflanzen haben ebenfalls eine *actionline*, wie die Pfeilrichtung bei dem Baum auf Seite 34 zeigt.
Merkt euch: Zeichnungen im Hintergrund einer Comicszene brauchen genauso viel Sorgfalt wie die Figuren selbst. Sie sind wichtige Elemente für die Stimmung eines Bildes.

GEGENSTÄNDE

Wenn ihr euch mit dem Thema Gegenstände im Comic befasst, stoßt ihr schnell auf Fragen, die die Perspektive betreffen: Wie stelle ich einen dreidimensionalen Körper wie z.B. einen Stuhl räumlich dar? Die obere Reihe der Grafik zeigt verschiedene perspektivische Darstellungsarten und einen kurzen erläuternden Text. Probiert diese Möglichkeiten perspektivischer Zeichnung selbst einmal aus. Später könnt ihr das Gelernte dann beim Entwickeln von Gegenständen und Räumen anwenden. Perspektivische Zeichnungen sollte man auch frei Hand üben.
Bei Comics besteht der Reiz oft darin die Perspektive etwas zu verzerren. Bei Gegenständen

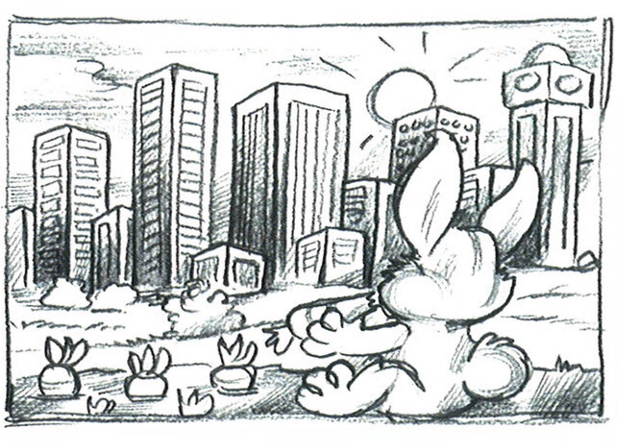
Studien von Szenen im Freien:



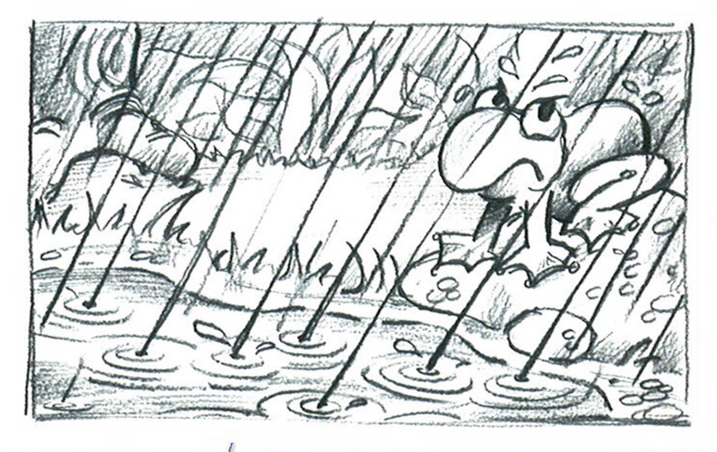
Das Bild zeigt einen Spazierweg mit einer Dorfidylle im Hintergrund.



Das Bild einer Fassadenansicht in einer Straße bekommt seinen Reiz durch den begrenzten Ausschnitt und die leicht schiefen Bildelemente.



Der Hase auf dem Feld und die Skyline der Großstadt bilden einen netten Kontrast zueinander.



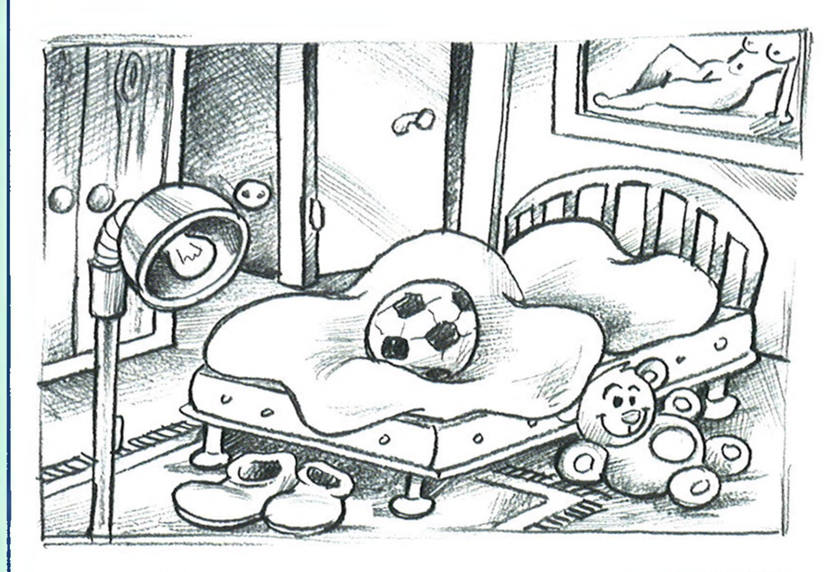
Diese Naturszene zeigt, wie man Regen darstellen kann.
Je stärker der Regen peitscht, desto diagonaler müsst ihr die Linien zeichnen.

wie z.B. einem Buch oder einem Radio wären die Linien dann nicht genau parallel, wie es die korrekte isometrische Darstellung eigentlich verlangen würde. Dadurch können Gegenstände jedoch lebendiger wirken und besser in die Comicwelt hineinpassen. Als Leitsatz kann man sich merken: Ausdruck geht immer vor perspektivischer Korrektheit.

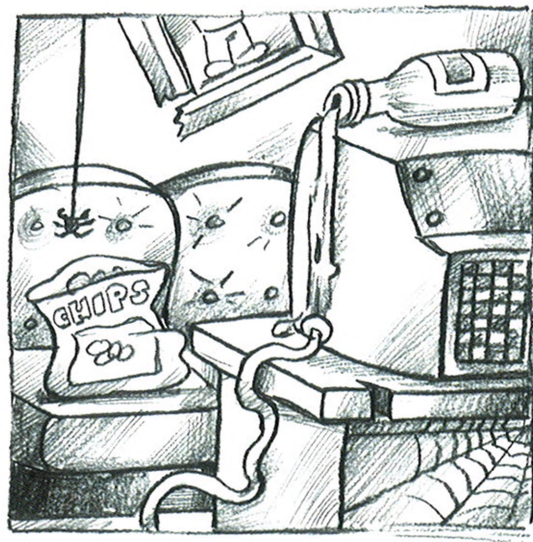
AUSSENWELT

Wie sieht die Welt aus, in der meine Figuren leben? Nachdem ihr verschiedene Gegenstände, Bäume, Häuser und anderes gezeichnet habt, ist nun die komplette Darstellung einer Kulisse dran. Abgebildet auf dieser Seite sind verschiedene Szenen im Freien. Beim Zeichnen solltet ihr unbedingt darauf achten, dass die Szenerie später auch stilistisch zu euren Figuren passt.
Bei der Darstellung von Häusern oder Straßenfluchten muss man wiederum auf die Perspektive achten. Bei dem Bild oben rechts seht ihr, dass es nicht unbedingt notwendig ist geometrisch genaue Konstruktionen auszuführen. Die Szene wirkt authentischer, wenn alles etwas schief ist.

Studien von Szenen in Innenräumen:



In diesem Schlafzimmer lassen die Gegenstände Rückschlüsse auf die Gewohnheiten des Bewohners zu.

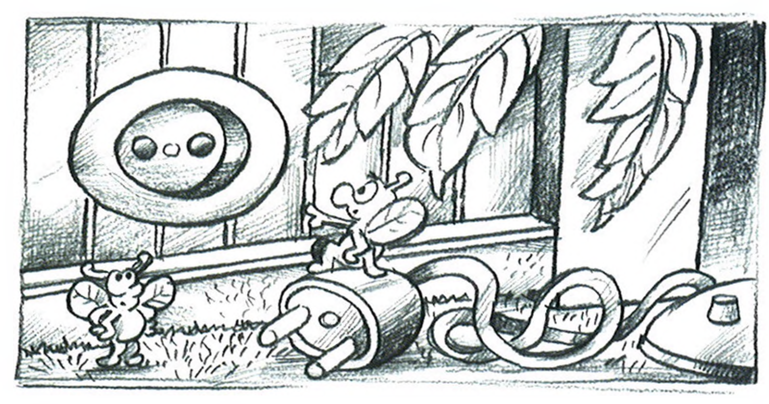


Dies ist die Situation nach einem nächtlichen Fernsehgelage.



So sieht es typischerweise aus, wenn wochenlang kein Abwasch mehr gemacht wurde. Nur noch die Fliegen fühlen sich von dieser Szene angezogen!

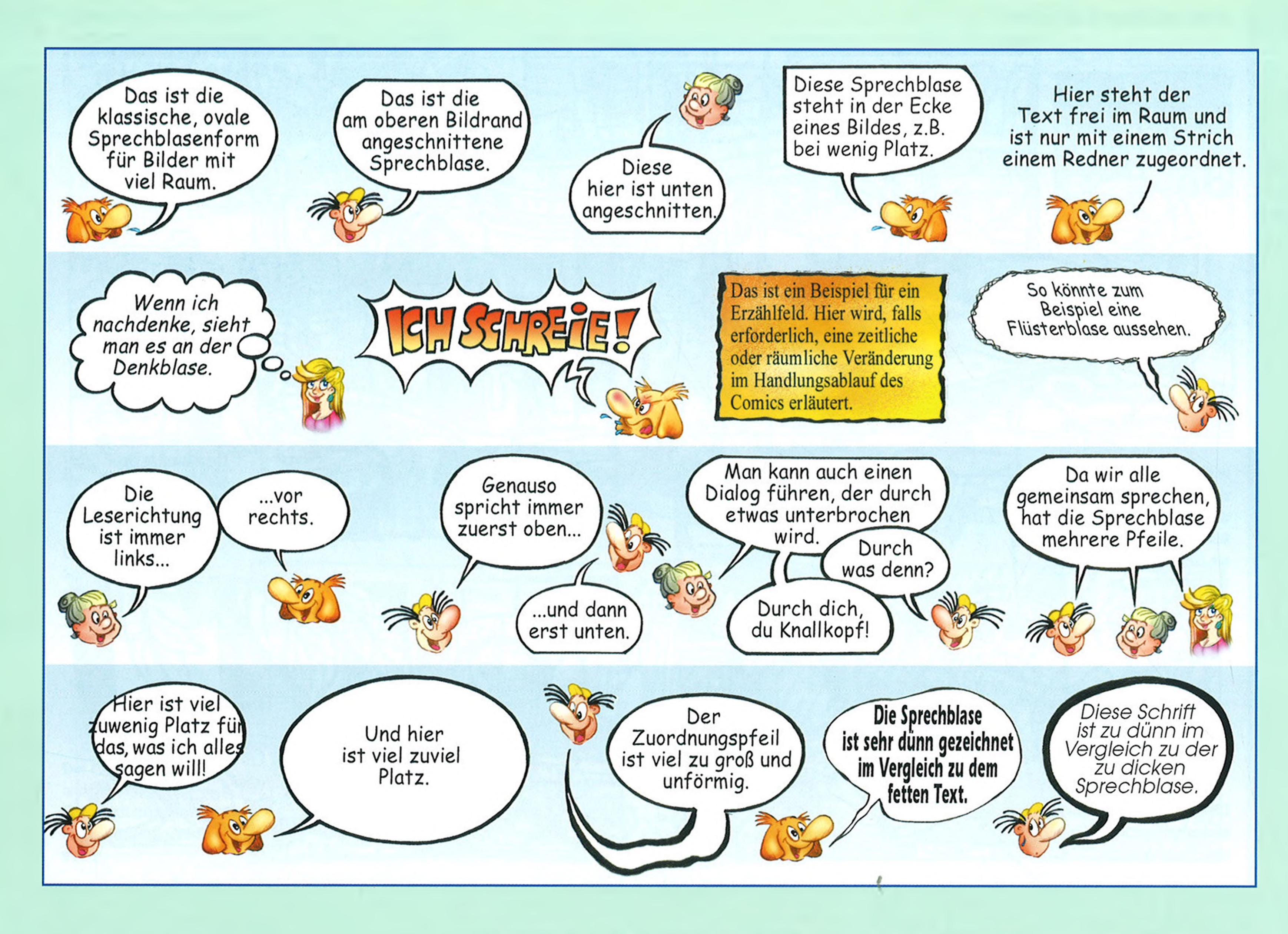
Dieses Bild zeigt die Detailansicht einer Steckdose. Solche Bilder können eine Bilderfolge beleben.



INNENRÄUME

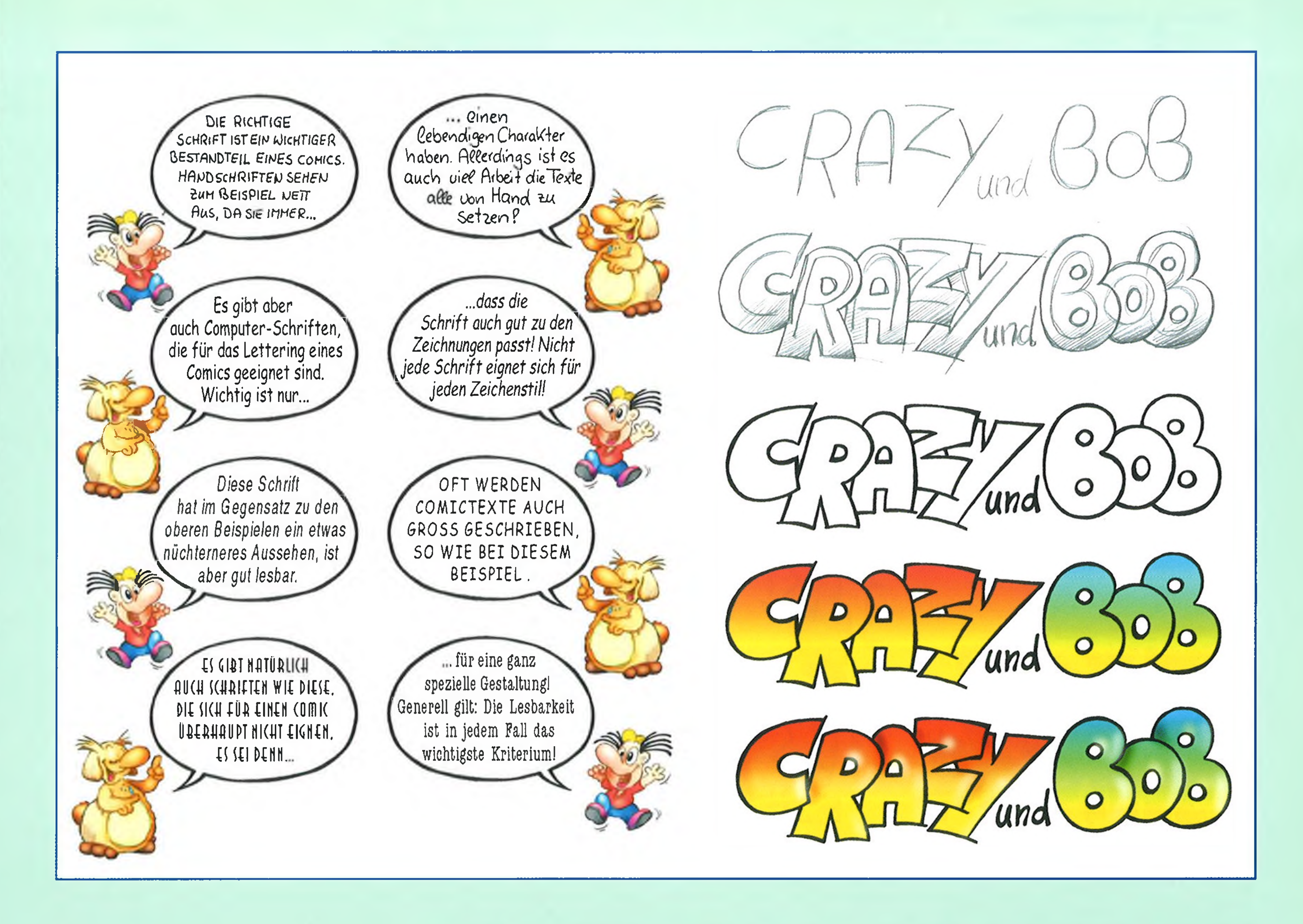
Auch für das Zeichnen von Innenansichten benötigt ihr Kenntnisse über Perspektive, doch reichen hier meistens schon Grundlagen der Isometrie (siehe S. 35) aus. Wenn ihr mit dem Gestalten von interessanten Innenansichten Schwierigkeiten habt, könnt ihr euch mit Fotografien behelfen, z.B. von der eigenen Wohnung. Auf Fotos könnt ihr perspektivische Gegebenheiten recht gut nachvollziehen. Achtet allerdings darauf, dass ihr die Fotos nicht einfach zeichnerisch kopiert! Gegenstände sollten immer im Sinne des Comics und des Stils, den ihr gewählt habt, überarbeitet werden. Das Foto ist nur eine Hilfe und kann nicht den gestalterischen Prozess ersetzen.

Bei räumlichen Ansichten ist es wichtig stark zu überzeichnen, da sie sonst oft langweilig wirken. Hier ist es sinnvoll zu studieren, wie dieses Thema von anderen Zeichnern gelöst wurde. Wie sieht es im Haus von Majestix aus oder wie ist die Architektur in den Storm-Comics dargestellt? Analysiert solche Beispiele in Bezug auf Gestaltung und Perspektive.



Sprechblasen

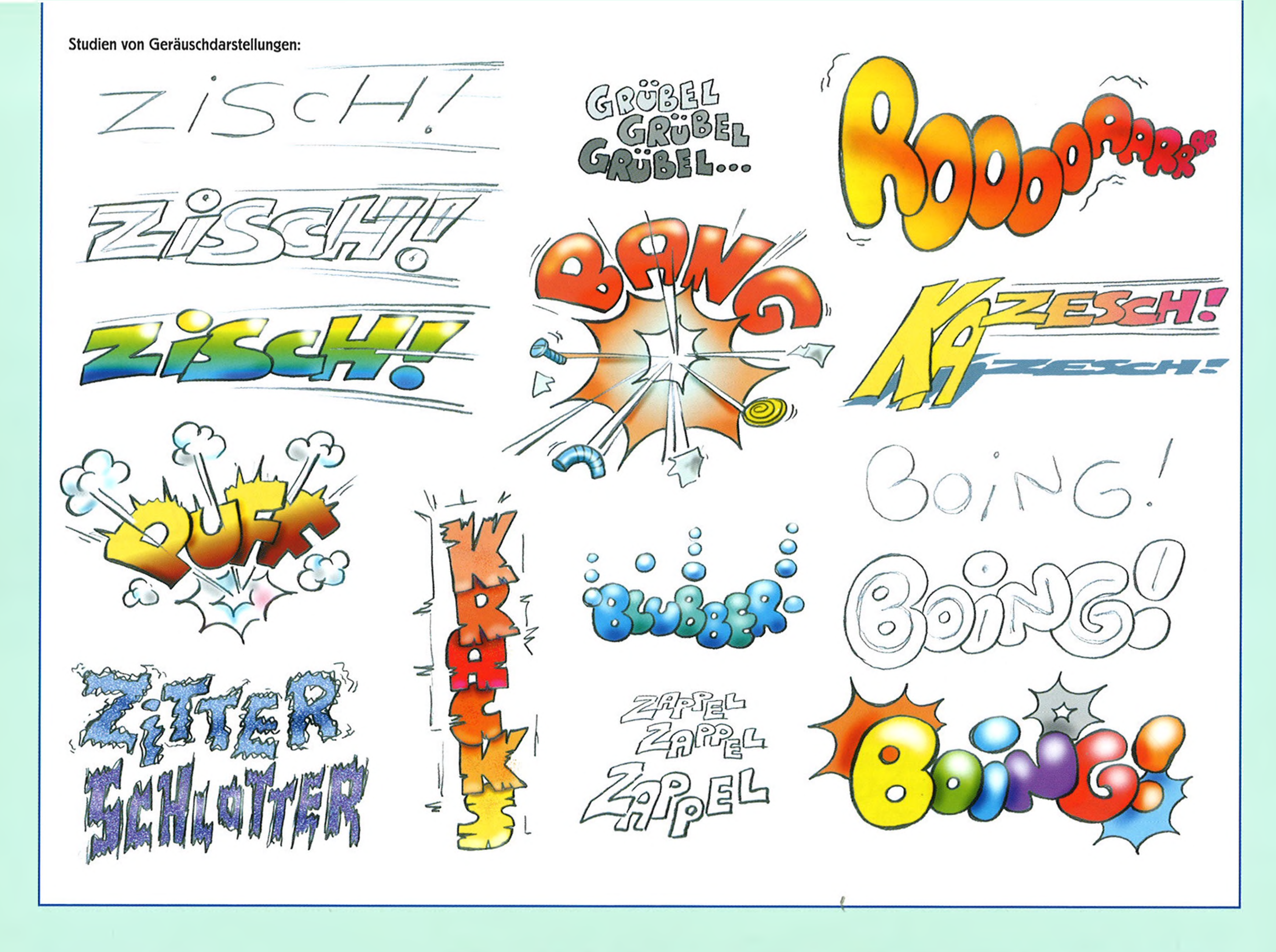
Sprechblasen sind ein weiteres wichtiges Element bei der Gestaltung eines Comics. Dabei solltet ihr nicht nur Wert auf deren Inhalt legen, sondern auch auf ihre saubere grafische Ausarbeitung. Schlampige Darstellungen können ein ganzes Bild kaputtmachen! In der obersten Reihe der Grafik sind fünf Grundformen der Sprechblase und ihre Einsatzbereiche zu sehen. In der zweiten Reihe habe ich speziellere Sprechblasenformen dargestellt. Es ist sehr wichtig, dass für den Betrachter die Leserichtung eindeutig nachvollziehbar bleibt. Hinweise dazu findet ihr in der dritten Reihe. In der letzten Reihe habe ich häufige Fehler bei der Gestaltung von Sprechblasen zusammengestellt.
Natürlich sind auch bei diesem Thema der Kreativität keine Grenzen gesetzt. Neue Sprechblasenformen machen einen Comic interessant, sofern sie zum Text und dem gesamten grafischen Gefüge passen! Allzu auffällige Darstellungen von Sprechblasen können jedoch auch störend wirken.



LETTERING

Unter Lettering versteht man das Setzen der Texte in die Sprechblasen und Erzählfelder.
Es ist nicht einfach die richtige Schrift für seinen Comic zu finden. Meiner Ansicht nach wird gerade in diesem Bereich häufig nachlässig gearbeitet. Wählt eure Schrift immer sorgfältig aus und lasst euch Zeit mit der Entscheidung. Es lohnt sich! Speziell im Computerbereich gibt es unzählige Schriften, sodass ihr in jedem Fall eine geeignete für euren Comic finden werdet. Die Abbildungen oben zeigen euch, welche Möglichkeiten es gibt.
Als Lettering bezeichnet man auch die Gestaltung des Logos, das der Comicgeschichte den Namen gibt. Ich habe meine beiden Figuren „Crazy und Bob" getauft und das zugleich als Titel verwendet. Oben rechts seht ihr die verschiedenen Stufen des Logodesigns. Auch hier gehe ich wie beim Zeichnen der Figuren von einer Mittellinie aus. Für Crazy habe ich eine kantige, rot-gelbe Schrift genommen, die im Kontrast zu der runden, blau-gelben Schrift von Bob steht.

Studien von Geräuschdarstellungen:

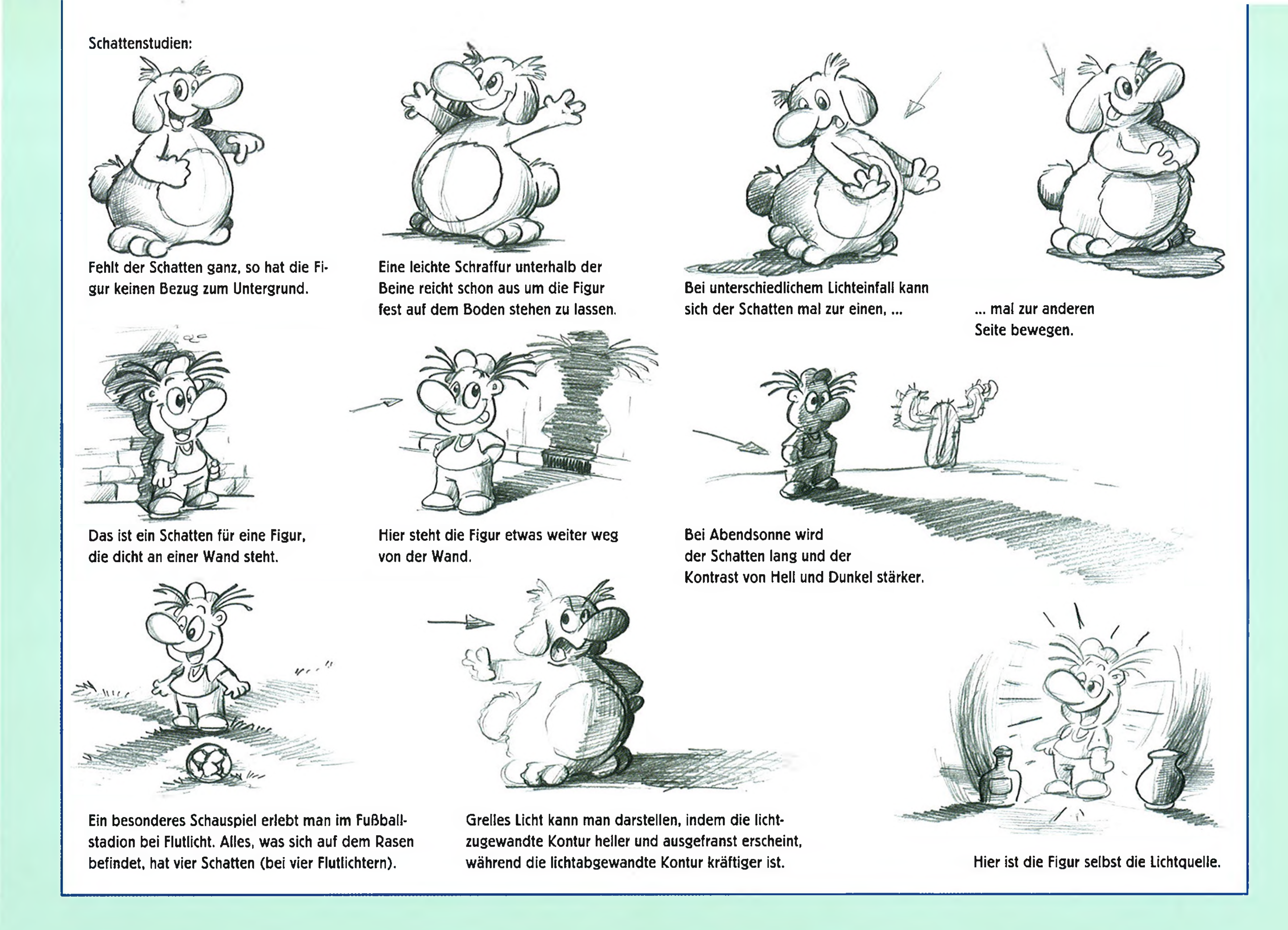


GERÄUSCHE

Jeder kennt sie, die comictypischen Worte wie „grübel“, „schwitz“ oder „schluck“, die teilweise sogar Einzug in die Alltagssprache gehalten haben. Meistens beschreiben sie ein Geräusch, eine Bewegung oder eine Kombination aus beidem.

Für den Comiczeichner bieten diese Begriffe vielfältige Gestaltungsmöglichkeiten. Wie schon beim Logo wird auch hier die Schrift gestaltet. Der Ablauf ist derselbe wie auf Seite 39 beschrieben. Oben in der Abbildung könnt ihr die Designschritte anhand zweier Beispiele nachvollziehen. Es macht Sinn ein Wort wie „Blubber“ auch in „blubberigen“ Buchstaben zu gestalten.

Hier seid ihr auch als Comicautor gefragt! Neue Wortschöpfungen wie z.B. „Zwobbel“, „Pafatz“ oder „Wazopp“ können die Originalität einer Geschichte steigern, sofern sie Sinn machen.
Es gibt Comics, bei denen fast die Hälfte der Bildfläche mit Geräuschdarstellungen bedeckt ist; manche kommen jedoch auch ganz ohne aus.



Fehlt der Schatten ganz, so hat die Figur keinen Bezug zum Untergrund.

Eine leichte Schraffur unterhalb der Beine reicht schon aus um die Figur fest auf dem Boden stehen zu lassen.

Bei unterschiedlichem Lichteinfall kann sich der Schatten mal zur einen, ...

... mal zur anderen Seite bewegen.

Das ist ein Schatten für eine Figur, die dicht an einer Wand steht.

Hier steht die Figur etwas weiter weg von der Wand.

Bei Abendsonne wird der Schatten lang und der Kontrast von Hell und Dunkel stärker.

Ein besonderes Schauspiel erlebt man im Fußballstadion bei Flutlicht. Alles, was sich auf dem Rasen befindet, hat vier Schatten (bei vier Flutlichtern).

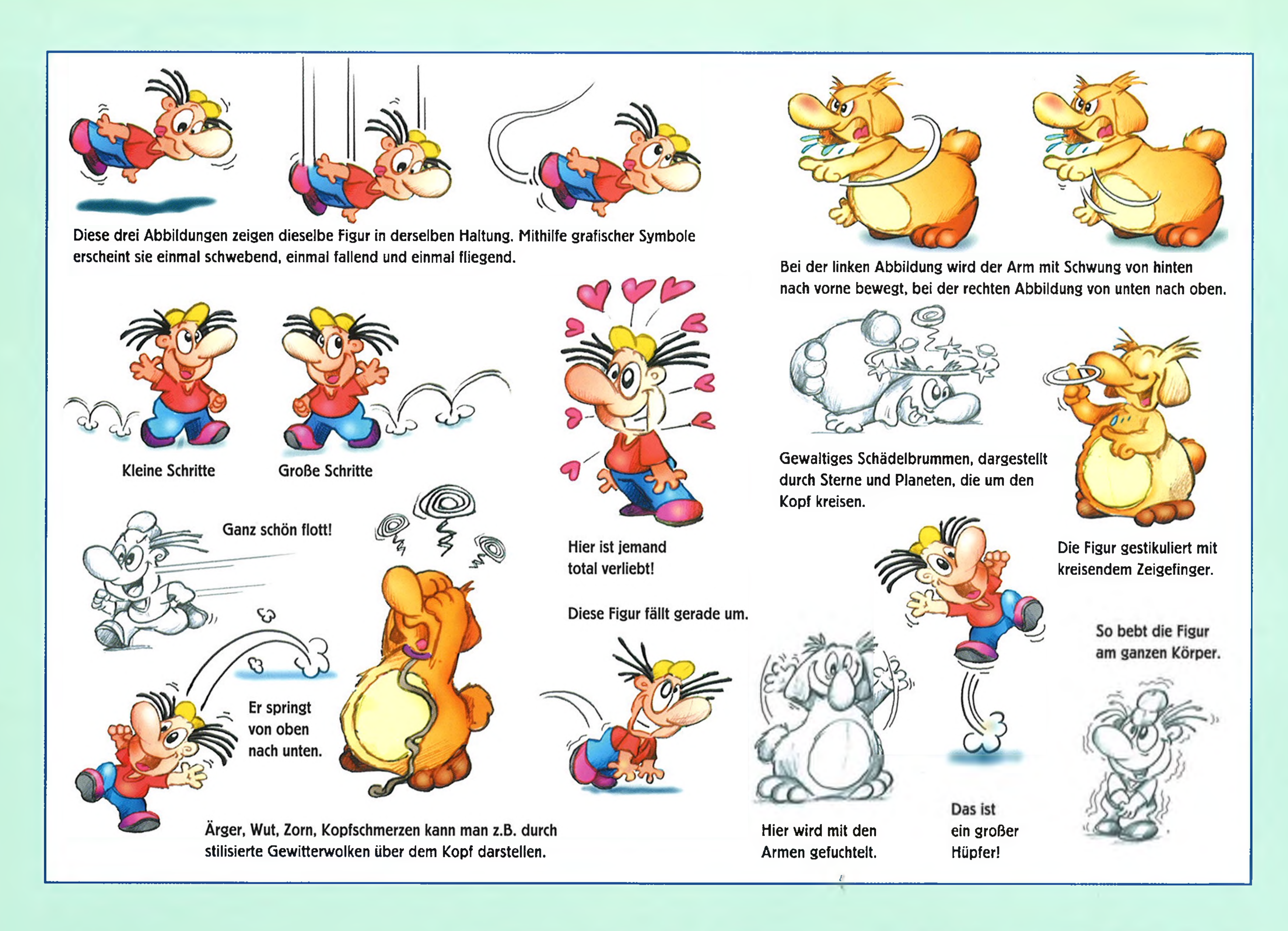
Grelles Licht kann man darstellen, indem die lichtzugewandte Kontur heller und ausgefranst erscheint, während die lichtabgewandte Kontur kräftiger ist.

Hier ist die Figur selbst die Lichtquelle.

Schatten

Jeder gute Zeichner erinnert sich bestimmt an seine ersten Versuche mit Schatten umzugehen. Meistens ging dies ziemlich in die Hose. Weniger geübte Zeichner sollten sich deshalb zunächst nur leichter Schraffuren bedienen, wie sie im zweiten Bild oben links beschrieben sind. Wenn ihr mit Proportionen und Zeichentechniken kämpft, macht es keinen Sinn, dass ihr euch auch gleich über die Richtung des Lichteinfalls Gedanken macht.
Nach einiger Übung werden eure Zeichnungen sicher besser. Dann könnt ihr euer Gestaltungsrepertoire immer noch um das Thema „Schatten" erweitern und eure Comics weiter verbessern.

Zeichnern mit guten technischen Fertigkeiten bietet die Darstellung von Schatten die Möglichkeit subtile Stimmungsbilder zu zeichnen, wie z.B. Motive in der Abendsonne oder bei Kerzenlicht.
Die Abbildungen oben zeigen einige Möglichkeiten, wie man Schatten einsetzen kann. Der Pfeil beschreibt bei einigen Bildern die Richtung des Lichteinfalls.



Symbole

Grafische Symbole, von denen ihr einige in der oberen Abbildung seht, beschreiben Sachverhalte, die nicht in Wort und Bild ausgedrückt werden können. Oft stehen sie im Zusammenhang mit Geräuschen. Diese Symbole könnte man als eine Art Zeichensprache bezeichnen. Diejenigen, die mit Comics aufwachsen, lernen von klein auf, was diese Zeichen bedeuten und verstehen sie auch in anderen Zusammenhängen.
Ein klassisches Beispiel für Symbole sind Bewegungslinien, die man im Comic auch *speedlines* nennt. Sie zeigen eine schnelle Bewegung an. In der obigen Abbildung sind sie z.B. bei der fallenden und bei der rennenden Figur zu sehen. Als Symbol eignet sich alles, was dem Betrachter einen bestimmten Sachverhalt (z.B. Gefühle) oder eine Bewegung verdeutlicht. Es gibt eine große Vielzahl solcher Symbole und auch Neuschöpfungen sind keine Grenzen gesetzt! Wichtig ist nur, dass der Betrachter sie sofort versteht, ansonsten kann es zu Missverständnissen kommen.

Das Licht

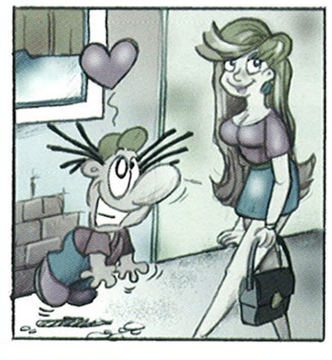


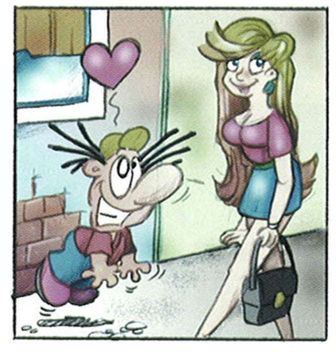




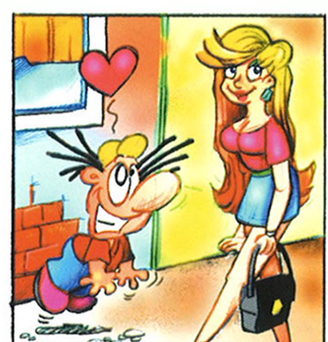


Farbsättigung









Farbe oder Schwarz-Weiß?









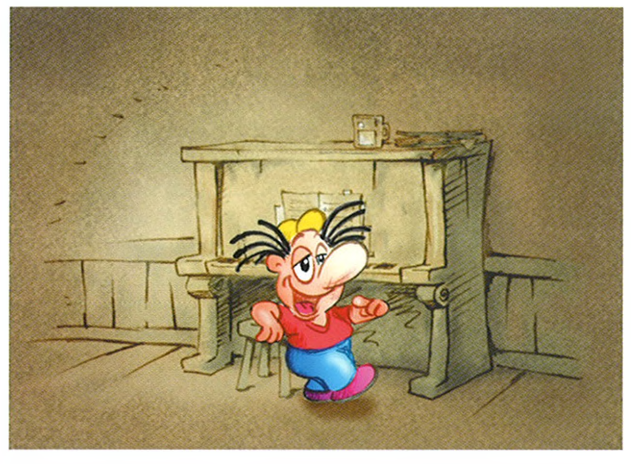
Kontraste

Der Einsatz von Kontrasten bietet dem Zeichner die Möglichkeit Abwechslung in seine Geschichte zu bringen. Es gibt die verschiedensten Arten von Kontrasten, wie z.B. hell-dunkel, groß-klein oder nah-fern. Zeichnet man einen Comic von Hand, muss man diese Kontraste von Anfang an sehr genau planen. Mithilfe des Computers kann man solche Entscheidungen teilweise auch noch sehr spät einbringen. Mit Bildbearbeitungsprogrammen wie z.B. Photoshop könnt ihr Versuche mit unterschiedlicher Farbgebung leicht durchführen, wie oben zu sehen ist. Ihr müsst nur die Helligkeit und den Blauanteil verändern. Dasselbe gilt für die Farbsättigung (links unten): Mithilfe des Computers könnt ihr ganz fein ausbalancieren, wann ein Bild schön farbig und wann es zu bunt ist. Sogar interessante Versuche zum Thema Farbe/Schwarz-Weiß (rechts unten) lassen sich per Computer machen! Auch ein Schwarz-Weiß-Comic kann von hoher Qualität sein – Farbe ist nicht alles!

Beispiele verschiedener Hintergründe:



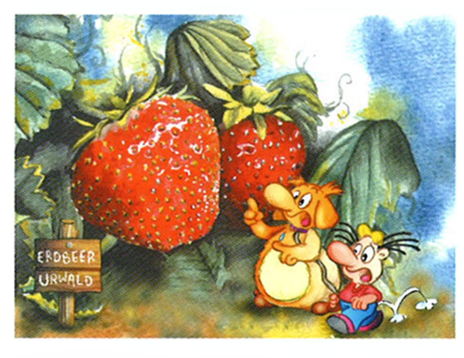
Dieser Hintergrund und die Figuren passen nicht optimal zusammen. Während der Hintergrund frech und plakativ erscheint (glatte Flächen, schwarze Konturen), sind die Figuren eher weich und lieb (farbige Konturen, gebrochene Flächen).



Hier entsteht eine interessante Spannung zwischen dem monochromen Hintergrund und der bunten Figur. Dennoch passen Hintergrund und Figur stilistisch nicht optimal zusammen.

Die mittlere Figur unterscheidet sich stilistisch von den beiden anderen Figuren. Während die mittlere Figur sorgfältig dreidimensional angelegt ist, sind die anderen beiden Figuren schnell gezeichnet worden und wirken flacher.





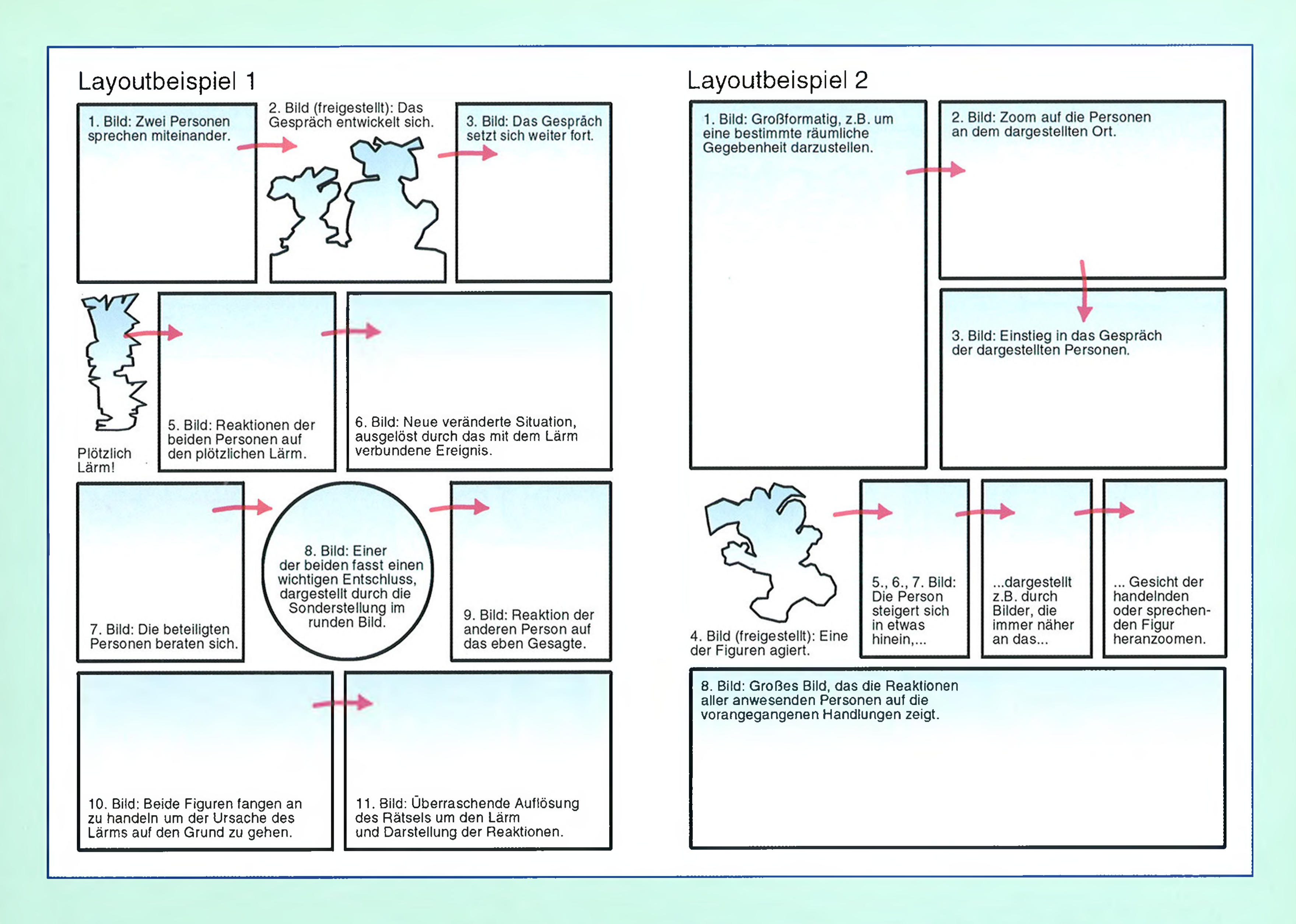
Durch die Wahl des Erdbeer-Hintergrunds werden die Figuren zu Däumlingen. Die Szene bekommt einen surrealen Charakter.



Vor diesem Hintergrund wirkt die Figur geradezu unwirklich. Sie erscheint hell erleuchtet, während der Hintergrund eine nächtliche Szenerie zeigt. So entsteht der Eindruck einer durch ein Spotlight angestrahlten Figur, vergleichbar mit dem Auftritt auf einer Bühne.

Hintergründe

Das Wichtigste bei der Wahl des Hintergrunds ist, dass die Figuren und die Umgebung, in der sie agieren, stilistisch zueinander passen. Die Abbildungen auf dieser Seite machen deutlich, was passiert, wenn Figuren nicht mit Hintergründen oder mit anderen Figuren harmonieren. Die Hintergründe für diese Bilder wurden mir freundlicherweise von Michael Sieber, Thilo Kienle und Gunter Grossholz zur Verfügung gestellt.
Achtet darauf, dass Ihr nicht verschiedene Stile miteinander mischt. Gerade weil diese Bilder alle von Profis angefertigt wurden, sind sie nicht beliebig mit anderen Stilen kombinierbar. Bei jedem einzelnen dringt eine ganz eigene, unverwechselbare Bildersprache durch. Manche Künstler sind stilistisch miteinander vergleichbar, andere arbeiten wiederum völlig entgegengesetzt. Großprojekte wie Trickfilme oder Buchserien sind jedoch nur in Teamarbeit zu bewältigen. Deshalb hat ein Zeichner, der stilistisch variabel ist, die besten Möglichkeiten seine Fähigkeiten professionell einzusetzen.



Layout

Um eine Comicseite zu gestalten braucht ihr nicht nur gute Einzelbilder, sondern auch ein stimmiges Layout. Layout nennt man die optische Anordnung von Bildern und Texten auf einer oder mehreren Seiten.

Dabei gibt es die verschiedensten grafischen Möglichkeiten für die Bild-Text-Verteilung wie z.B. schmale Bilder, breite Bilder, freistehende Figuren ohne Rahmenbegrenzung, großflächige Bilder und noch vieles mehr. Durch eine spezielle Gestaltung eines einzelnen Bildes kann man in seiner Geschichte einen Akzent setzen. Einige Beispiele findet ihr oben bei den abgebildeten Layoutmustern.

Das Layout wird häufig schon in der Storyboard-Phase umrissen (siehe S. 48).
Plant das Layout sorgfältig und genau! Ein langweiliges Layout kann eine Geschichte genauso kaputtmachen wie ein zu unübersichtliches Layout! Ein gutes Beispiel für nette Bild- und Layoutformen sind die Calvin und Hobbes-Comics von Bill Watterson.





















Perspektiven









Regie

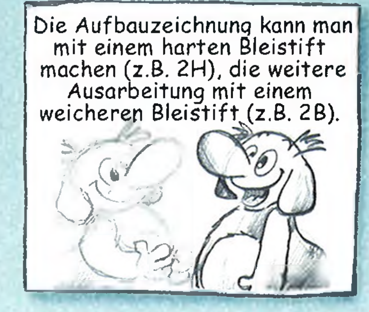
Ein Comiczeichner hat nach der Festlegung des Layouts eine Aufgabe, die der eines Filmregisseurs entspricht. Er trifft nun beispielsweise die Entscheidung, ob man eine Figur ganz oder nur ihren Kopf sieht oder ob man eine Situation von oben oder von der Seite betrachtet. Das Thema Regiearbeit füllt einen ganzen Studiengang aus, deshalb habe ich hier nur drei der wichtigsten Aspekte aufgeführt: die Größe der Figuren im Bild, die Positionierung der Figuren im Bild und die Wahl der Perspektive. Im Kapitel „12 Tipps" auf der rechten Seite findet ihr ebenfalls Hinweise, die die Regieführung im Comic betreffen.

Wenn ihr noch wenig Erfahrung habt, befasst euch als Erstes mit der Positionierung der Figuren im Bild (siehe mittlere Reihe). Erst danach sind die anderen Aspekte dran, wie z.B. der ganz oben abgebildete Zoom oder die Perspektive. Geübten Zeichnern rate ich Regieführung als Herausforderung zu betrachten und immer wieder Neues auszuprobieren.

























12 Tipps zum Comiczeichnen

Diese Tipps stammen größtenteils aus meiner eigenen Erfahrung. Manche habe ich im Laufe der Zeit von anderen Leuten bekommen.

Versteht diese Hinweise bitte nicht als die ultimativen Ratschläge um ein berühmter Comicautor zu werden, sondern als praktische Tipps, die euch den Alltag als Zeichner erleichtern.

Vieles davon erscheint euch vielleicht banal, wie z.B. die Tipps, dass man nur mit einem spitzen Bleistift zeichnen oder wenig radieren soll. Überlegt jedoch einmal, wie oft ihr euch schon über eine Zeichnung geärgert habt, die verschmiert oder bei der das Papier durchradiert war.

Besonders wichtig ist meiner Meinung nach der Tipp zum Thema Gesichter: Schafft ihr es lebendige und ausdrucksstarke Gesichter zu zeichnen, ist das schon die halbe Miete! Über andere, weniger entscheidende Schwächen sieht der Leser dann eher hinweg.

Storyboard

Die Arbeit am Storyboard ist die eigentlich schöpferische Tätigkeit eines Comicautors. Sie ist vergleichbar mit der Arbeit an den ersten Entwürfen zu den Figuren. Während bei den ersten Entwürfen die Suche nach guten Figuren im Vordergrund steht, ist es beim Storyboard die Suche nach einer guten Geschichte. Dabei ist besonders die Arbeit an den Texten von großer Bedeutung. Die Bilder werden in diesem Stadium nur grob und mit ganz einfachen Mitteln skizziert.

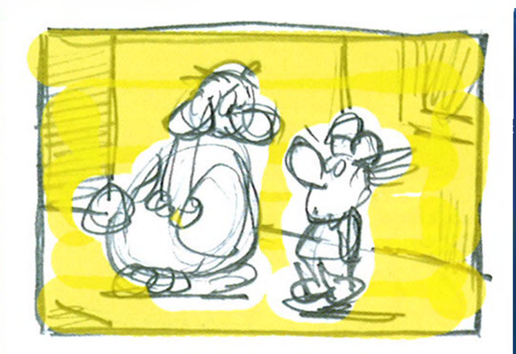
Einige Hinweise zur Textarbeit: Ein guter Zeichner ist nicht unbedingt auch ein guter Comicautor. Zu einer gelungenen Geschichte gehören jedoch immer beide Elemente: der Text und die dazugehörigen Bilder. Diese Bereiche müsst ihr absolut gleichwertig behandeln!

In der Öffentlichkeit werden häufig die Zeichner als die großen Macher eines Comics präsentiert. Tatsächlich ist aber derjenige maßgebend, der sich eine gute Geschichte ausdenkt und die entsprechenden Texte dazu schreibt. Die zeichnerische Umsetzung ist in erster Linie eine handwerkliche Tätigkeit, auch wenn es hierbei wiederum geniale und weniger geniale Handwerker gibt. In seltenen Fällen sind sehr gute Zeichner auch ebenso gute Texter. Ein brillanter Texter bietet einem Comic unglaubliche Möglichkeiten. Bekannt ist in diesem Zusammenhang die Erfolgsgeschichte des Gespanns Goscinny/Uderzo mit den Asterix-Comics. Meiner Ansicht nach bedeutete der Tod des Texters Goscinny gleichzeitig auch eine Qualitätsminderung bei den Geschichten und den Texten, auch wenn diese sich weiterhin auf gutem Niveau halten.

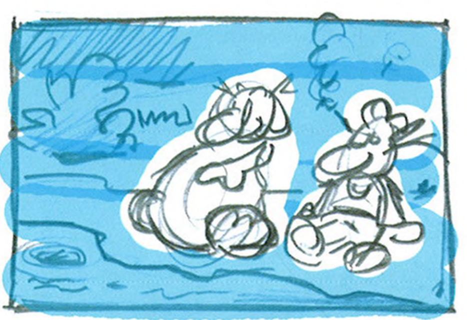
Wie sieht nun die Arbeit am Storyboard für die in diesem Buch entwickelten Figuren aus? Auf den Seiten 48-51 sind die Originalskizzen zu einer kurzen Comicgeschichte mit Crazy und Bob abgebildet.

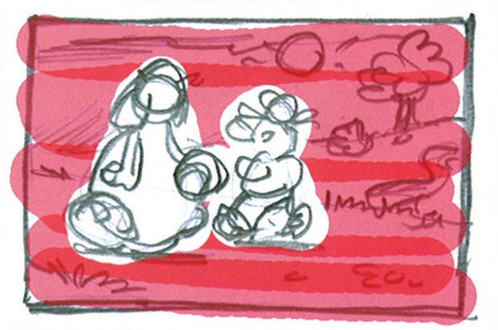
Ihr solltet beim Skizzieren berücksichtigen, wer später noch mit diesem Storyboard arbeiten muss. Arbeitet ihr alleine an der Geschichte weiter, könnt ihr grobe Skizzen anfertigen, sodass ihr selbst alles versteht. Sind jedoch noch andere Personen beteiligt, sollten die Zeichnungen etwas genauer sein. Besonders die Texte müssen dann gut lesbar sein. In diesem Fall ist es ratsam die Texte separat mit dem Computer auszudrucken. Natürlich muss dann vermerkt sein, welche Figur den jeweiligen Text spricht. So kann man Missverständnisse vermeiden.

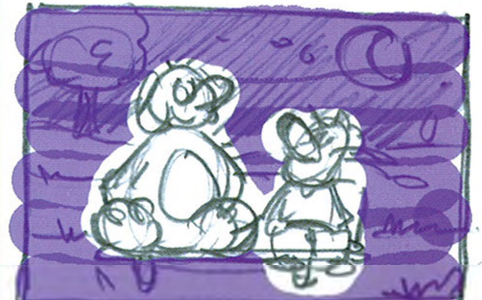
Für dieses Buch ist eine grobe Skizze ausreichend, da nur ich an der Geschichte weitergearbeitet habe. Wie ihr seht, wird jetzt auch schon das Layout vorskizziert. Die Zeichnungen sind im Maßstab 1:1 abgedruckt.



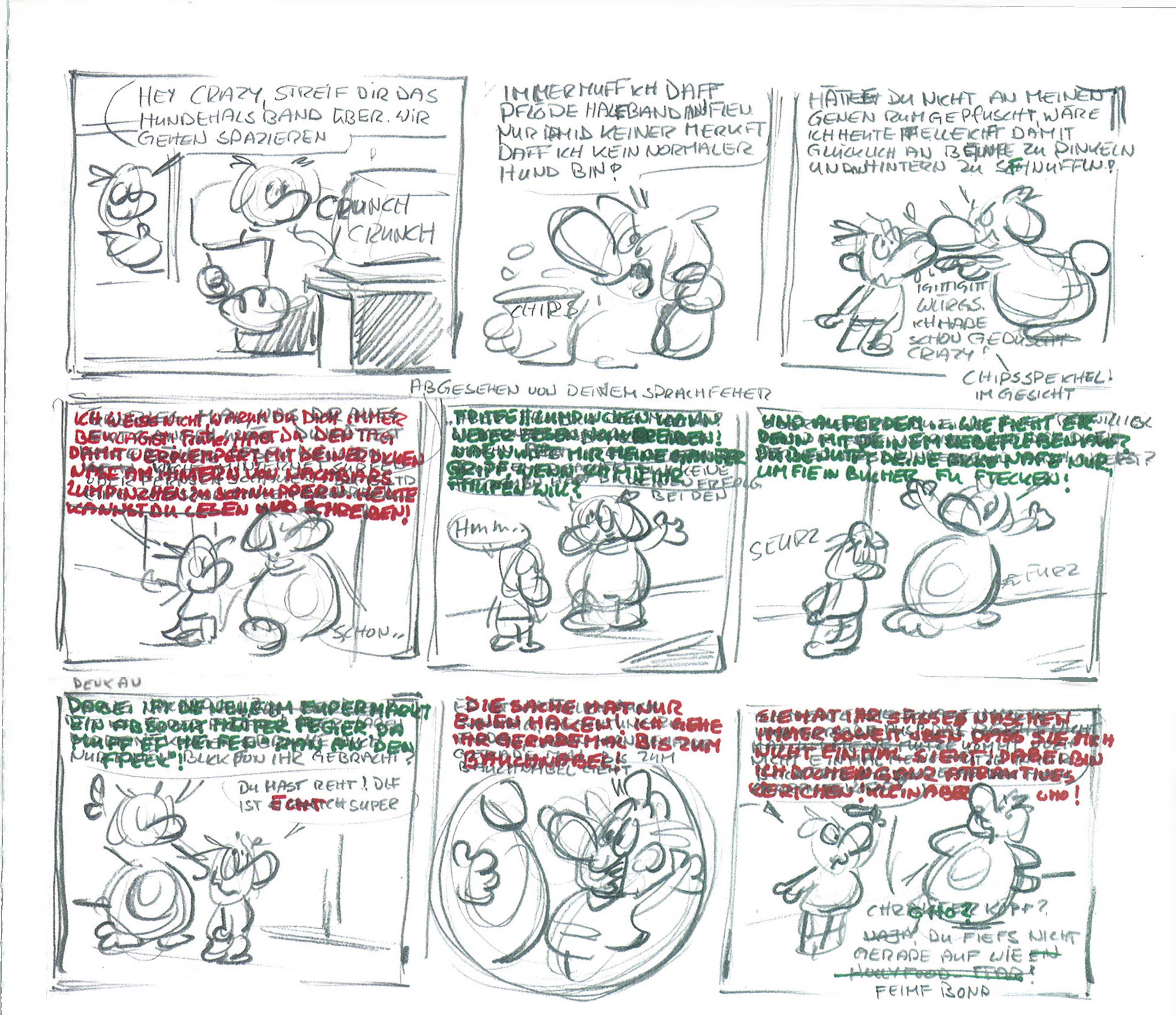




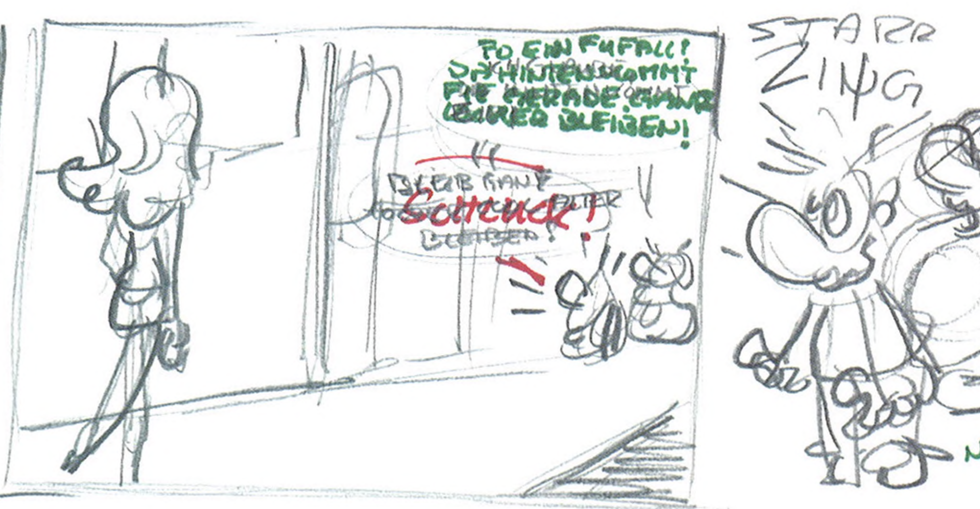


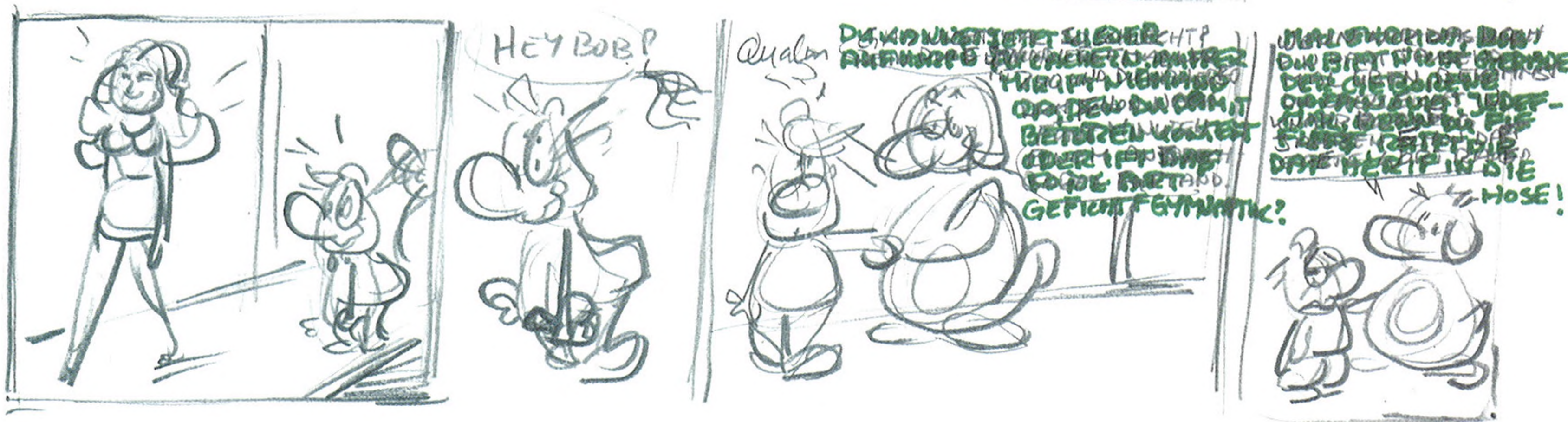


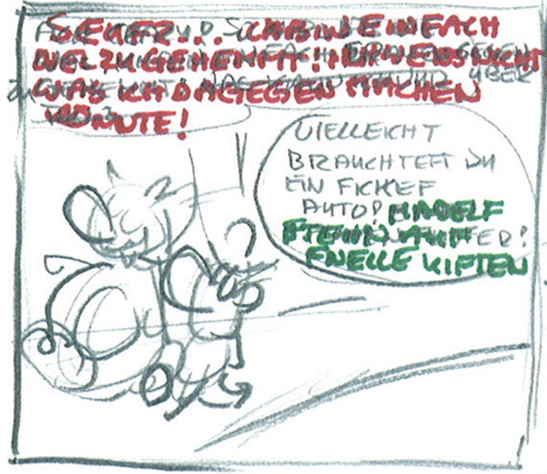
Diese fünf Skizzen zeigen fünf verschiedene Zeitpunkte aus einem Tag von Crazy und Bob. Von der Anlage her haben sie Storyboard-Charakter:
Die Figuren sind sehr grob skizziert und durch schnelle Markerstriche vom Hintergrund abgehoben. Zwar ergeben sie noch keine Geschichte, aber man könnte sich vorstellen, dass man die Zeit, die zwischen den einzelnen Sequenzen vergeht, gut mit witzigen Erlebnissen ausfüllen könnte.
So könnte die auf Seite 49 folgende Kurzgeschichte bis zur letzten Bildreihe zwischen den oberen beiden Bildern angesiedelt sein, die letzte Bildreihe auf Seite 51 zwischen den unteren beiden Abbildungen.

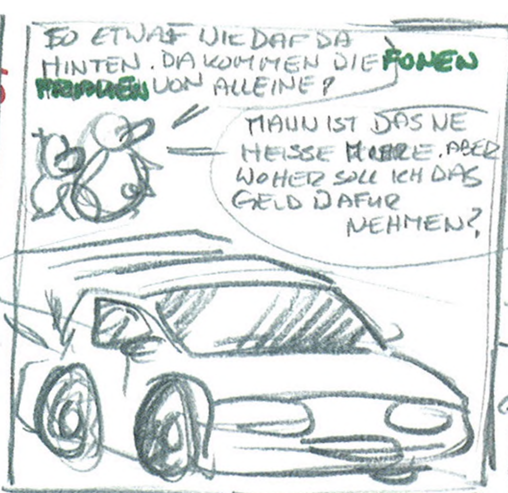

HEY CRAZY, STREIF DIR DAS HUNDEHALSBAND ÜBER. WIR GEHEN SPAZIEREN
CRUNCH
CRUNCH
IMMER MUFF ICH DAFF PFLÖDE HALFBAND ANFIEN NUR DAMID KEINER MERKFT DAFF ICH KEIN NORMALER HUND BIN!
CHIPS
HÄTTEST DU NICHT AN MEINEN GENEN RUMGEPFUSCHT, WÄRE ICH HEUTE VIELLEICHT DAMIT GLÜCKLICH AN BÄUME ZU PINKELN UND AN HINTERN ZU SCHNUFFELN!
IGITTIGITT WÜRGS. ICH HABE SCHON GEDUSCHT CRAZY!
CHIPSSPEICHEL IM GESICHT
ABGESEHEN VON DEINEM SPRACHFEHLER
SCHON..
Hmm..
BEIDEN
UM FIE IN BÜCHER FU FTECKEN!
SEUFZ
SEUFZ
DENKAU
DU HAST RECHT! DU IST ECHT SUPER
DIE SACHE HAT NUR EINEN HAKEN! ICH GEHE IHR GERADE MAL BIS ZUM BAUCHNABEL!
DU FIEFS NICHT GERADE AUF WIE
FEIMF BOND


HEY BOB?!?

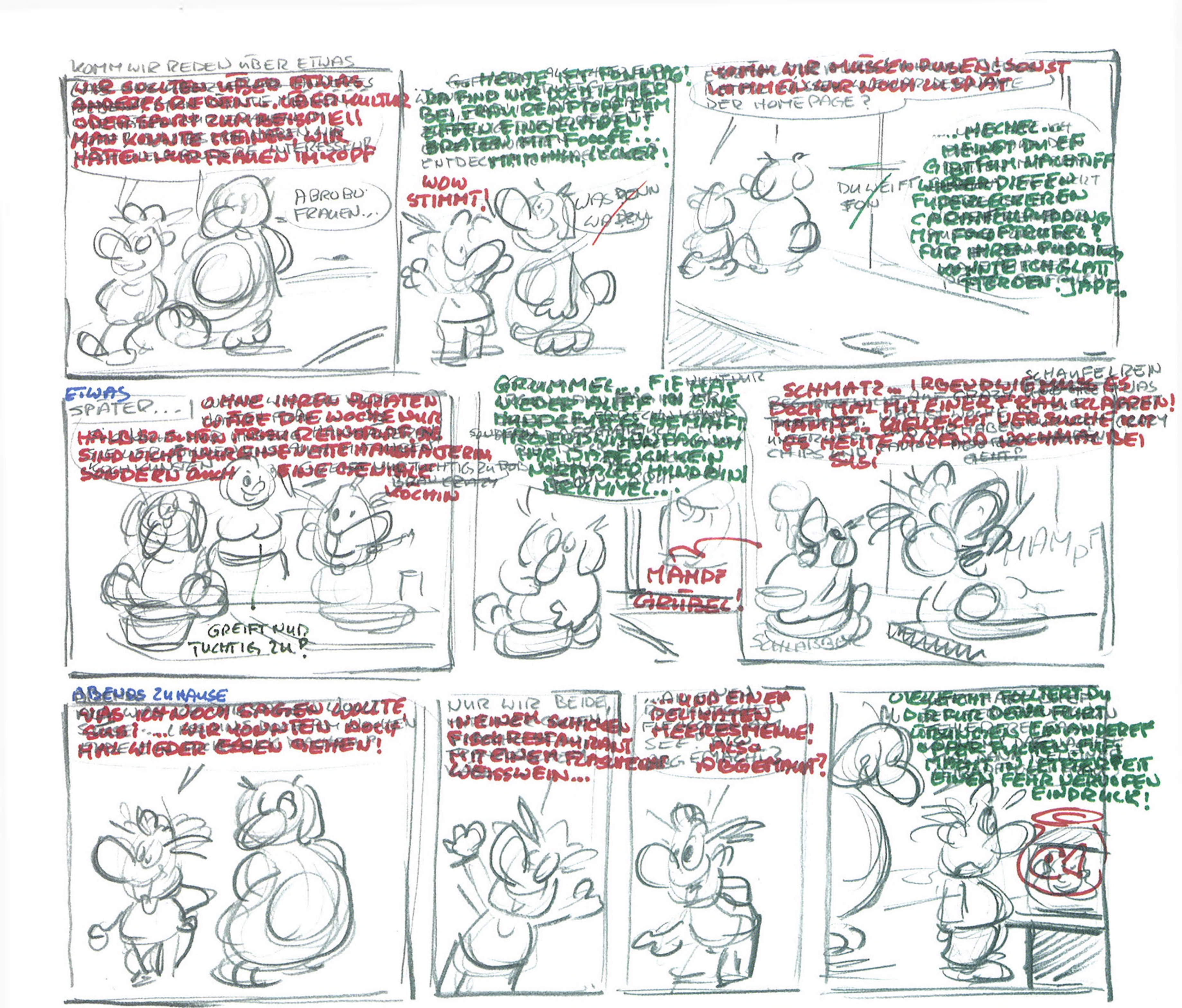

SCHLUCK!
STARR
ZING
NEEIIIN


HEY BOB?
HOSE!


VIELLEICHT BRAUCHTEST DU EIN FICKES AUTO?


SO ETWAS WIE DAS DA HINTEN. DA KOMMEN DIE VON ALLEINE?
MANN IST DAS NE HEISSE KARRE. ABER WOHER SOLL ICH DAS GELD DAFÜR NEHMEN?

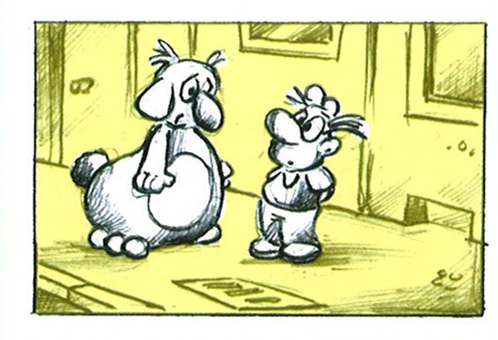

VIELLEICHT SOLLTE ICH DICH DOCH AUF DIE BÜHNE :„BOB UND SEIN SPRECHENDER HUNDEMUTANT" - DAS WÄRE NE NUMMER?.
VERGISS ES! ICH LASS MICH NICHT VON DIR VERMARKTEN!



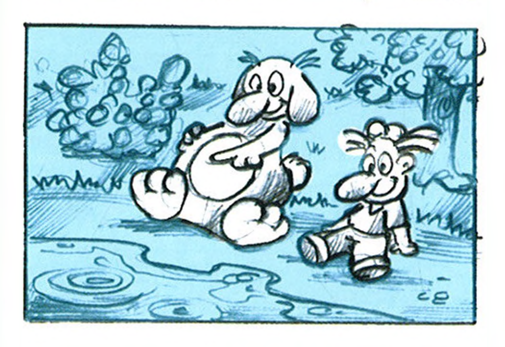
KOMM WIR REDEN ÜBER ETWAS
ABROBU FRAUEN...
WOW STIMMT!
DER HOMEPAGE?
HEUTE IST FONNTAG!
WIE FIND WIR DOCH IMMER BEI FRAU REINPFORTH
...MECHEL...
FÜR IHREN PUDDING KÖNNTE ICH GLATT STERBEN. JAPF.
ETWAS SPÄTER...
OHNE IHREN BRATEN WÄRE DIE WOCHE NUR HALB SO SCHÖN
SONDERN AUCH EINE GENIALE KÖCHIN
GREIFT NUR TÜCHTIG ZU!
GRUMMEL... FIE HAT
GRUMMEL...
MAMPF
GRÜBEL!
SCHMATZ... IRGENDWIE MUSS ES DOCH MAL MIT EINER FRAU KLAPPEN!
SUSI
CHIPS UND
MAMPF
SCHLABBER
ABENDS ZUHAUSE
WAS ICH NOCH SAGEN WOLLTE SUSI! ...WIR KÖNNTEN DOCH MAL WIEDER ESSEN GEHEN!
NUR WIR BEIDE,
IN EINEM SCHICKEN FISCHRESTAURANT MIT EINER FLASCHE WEISSWEIN...
...UND EINEM DELIKATEN MEERESMENÜ! ALSO, ABGEMACHT?
EINDRUCK!

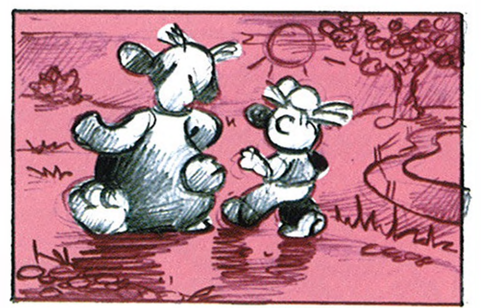
Entwurf

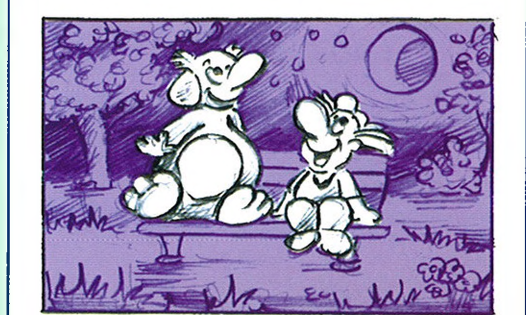
Während beim Storyboard die Textarbeit und die groben Skizzen im Vordergrund standen, schlägt jetzt die Stunde des Zeichners. Jede Figur und jeder Gegenstand werden nun im Sinne der Geschichte und des Textes sauber gezeichnet. Die Kunst dabei ist, die Sachverhalte und Gefühle, die in den Texten zum Ausdruck kommen, zeichnerisch genau auf den Punkt zu bringen.
Von Anfang an müsst ihr den Platz, den die Sprechblasen und Erzählflächen benötigen, mit berücksichtigen. Habt ihr z.B. zu wenig Platz für Text eingeplant, dann kann es sein, dass ihr nicht nur ein Bild, sondern eine ganze Bilderreihe neu zeichnen müsst, da sonst die Größenverhältnisse der einzelnen Bilder zueinander nicht mehr passen.
Wenn ihr mal zuviel Platz für eine Sprechblase vorgesehen habt, ist das nicht ganz so gravierend, da ihr entweder den Text etwas längen oder den frei gewordenen Raum mit zeichnerischen Mitteln füllen könnt.
Es gibt verschiedene Möglichkeiten solche Unstimmigkeiten schon von Anfang an zu vermeiden. Ihr könnt das Storyboard auf die spätere Entwurfsgröße hochkopieren und euch dann an den Schrift- und Figurengrößen orientieren. Das funktioniert allerdings nur, wenn im Storyboard das Größenverhältnis von Text und Bild der späteren Originalgröße entsprechen. Eine andere Möglichkeit ist, dass ihr die Texte in der späteren Größe auf ein separates Blatt schreibt. Ihr könnt die Texte dann ausschneiden und auf den einzelnen Bildern so lange hin und herschieben, bis ihr eine geeignete Text-Bildaufteilung gefunden habt. Dieses Verfahren könnt ihr natürlich nicht nur auf die Texte, sondern auch auf die Figuren und die Hintergründe anwenden. Wenn ihr alle Komponenten getrennt voneinander anlegt, könnt ihr sie später in ihren Größen verändern und wie ein Puzzle zusammenfügen. Ich selbst bin allerdings kein Freund von dieser Vorgehensweise, da es mir am meisten Spaß macht die Bilder komplett mit dem Text zu konzipieren.
Auf den Bildern solltet ihr nur das zeigen, was für die Geschichte wirklich notwendig ist. Es gibt zwar Meister bei der Darstellung von Details und netten kleinen Nebengeschichten, oft werden diese Dinge aber nur dazu eingesetzt um von der eigentlichen Schwäche der Hauptgeschichte abzulenken. Konzentriert euch also am Anfang auf das Wesentliche, nämlich auf ein gutes Schauspiel der Figuren. Gelingt euch das in Verbindung mit einigen guten Hintergründen, dann ist das mehr wert als eine mit textlichen und zeichnerischen Unwichtigkeiten überladene Geschichte.
Die folgenden Entwürfe zu der kleinen Comicgeschichte auf S. 53-55 habe ich tatsächlich genauso wie abgebildet angefertigt. Sie sind im Original und ungeschönt abgedruckt. Die Zeichnungen wurden im Maßstab 2:1 angelegt.



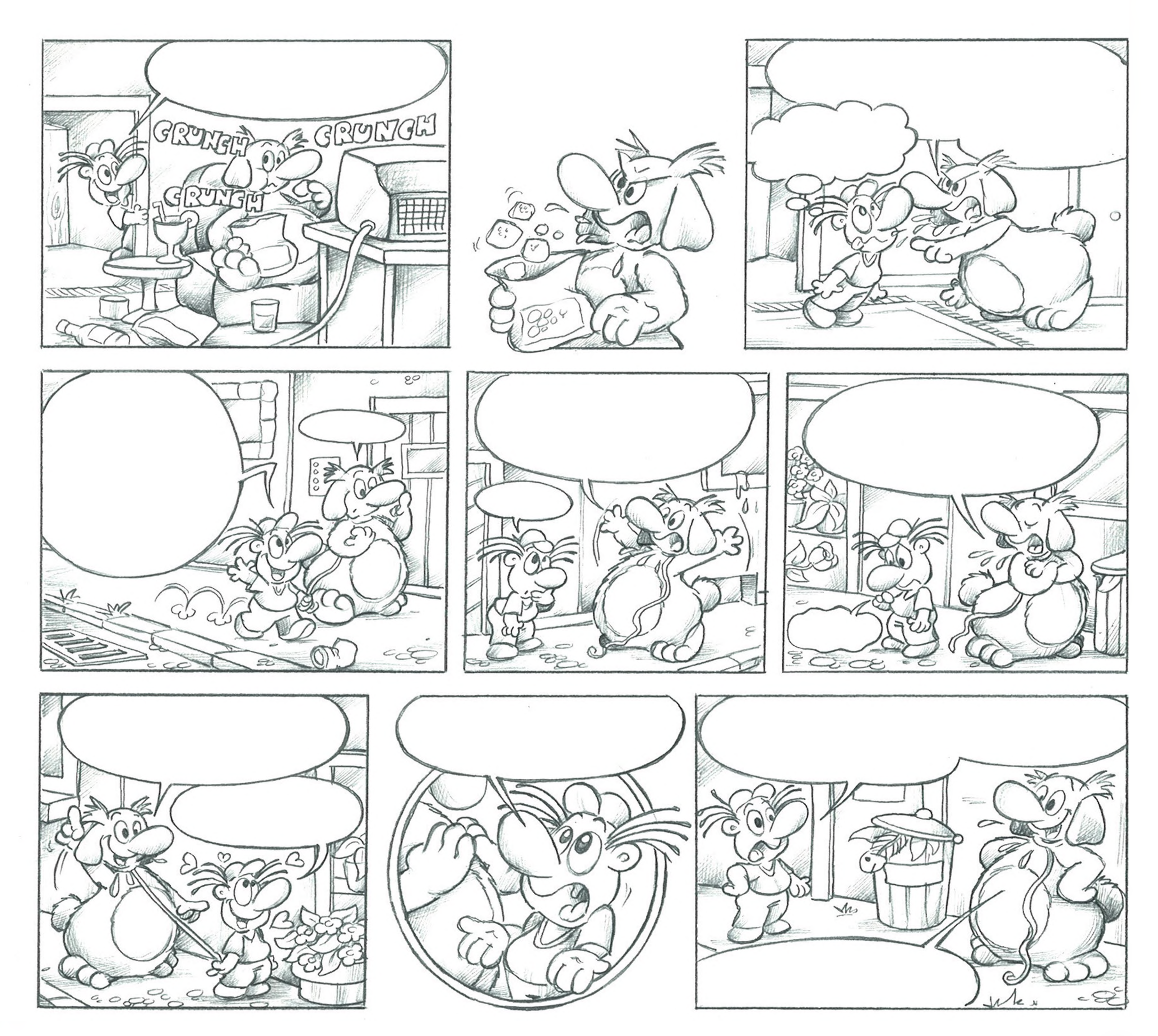


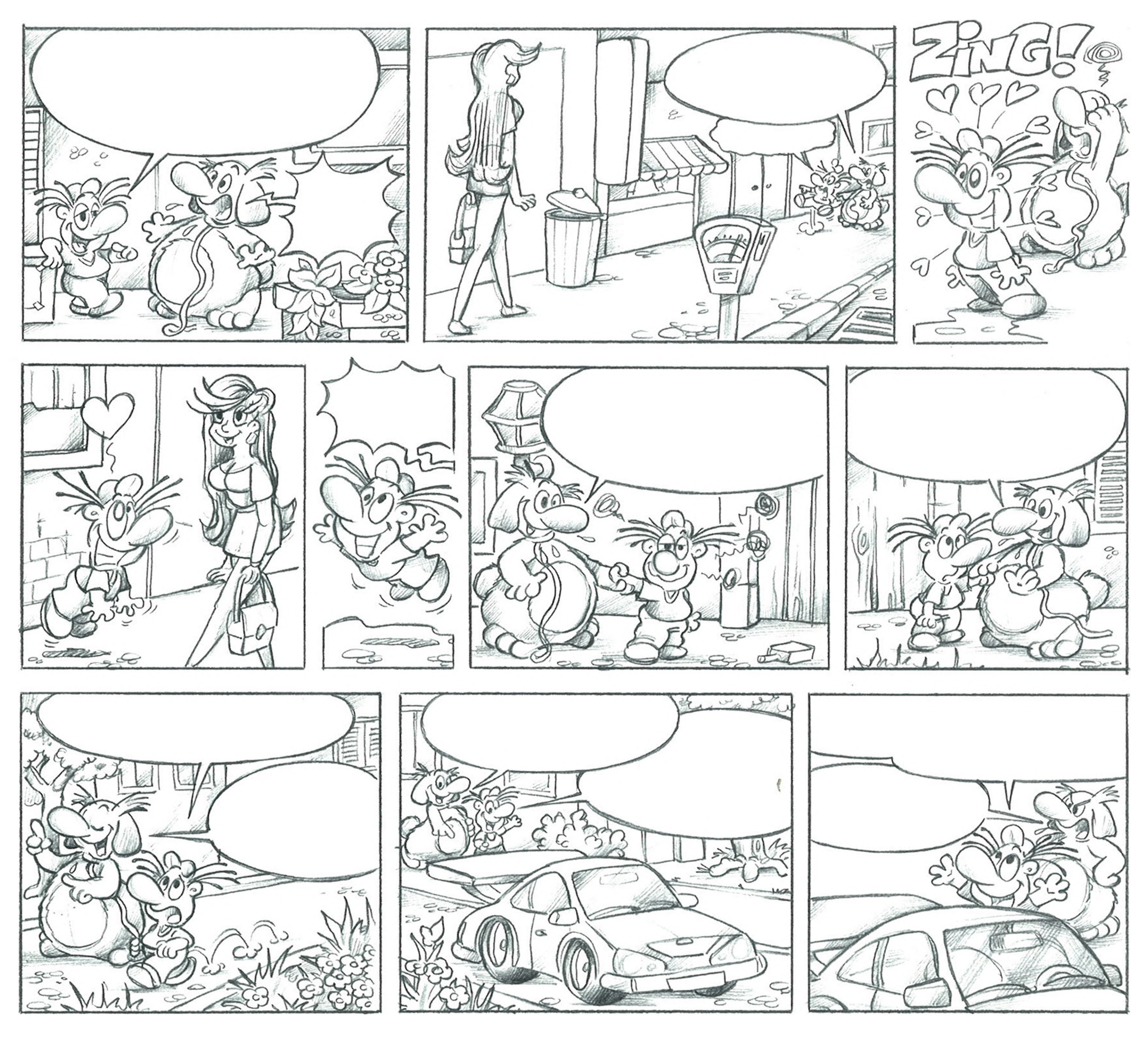


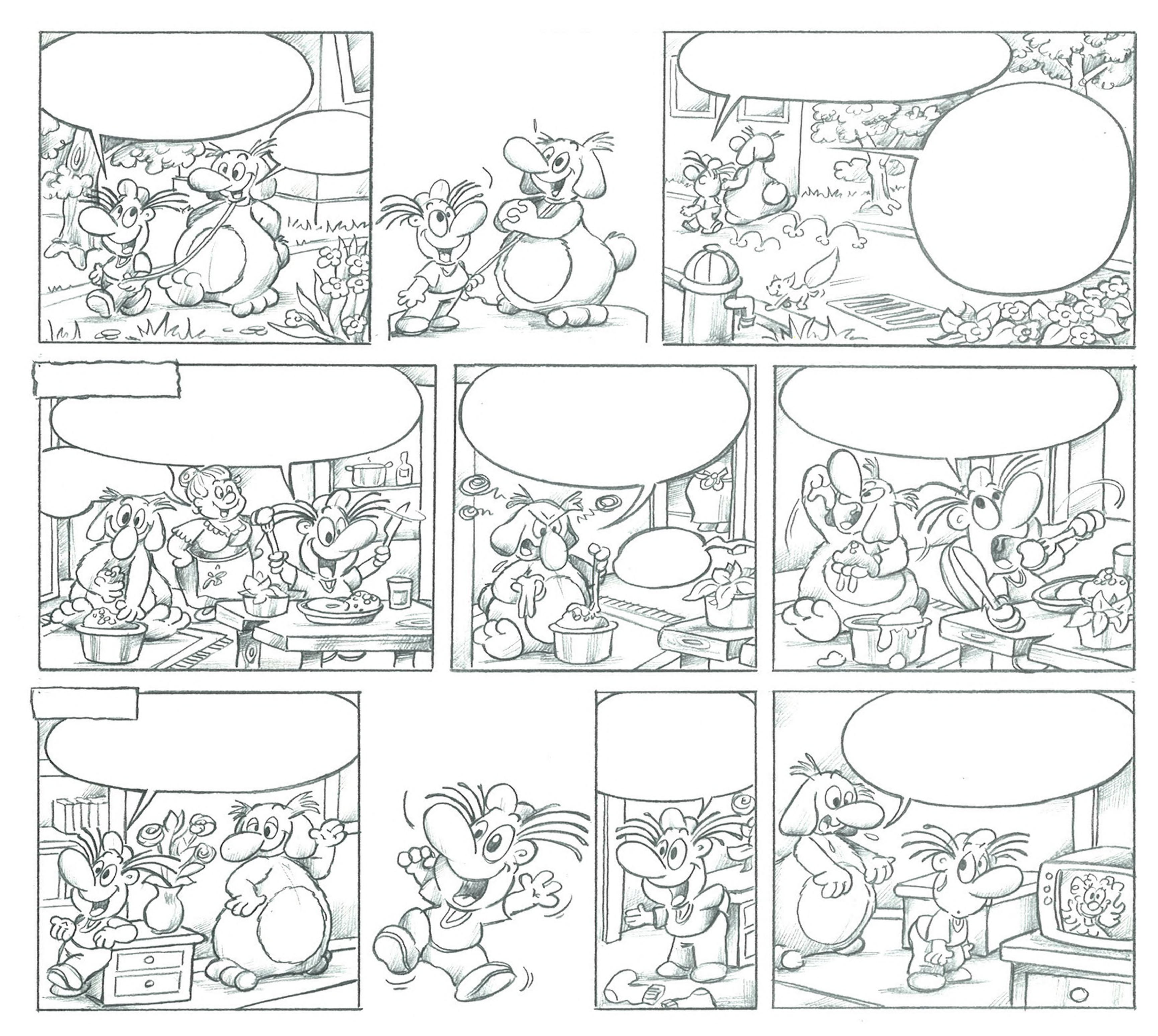




Diese Abbildung zeigt die fünf Schnappschüsse aus einem Tag von Crazy und Bob von Seite 48 als Entwurf ausgearbeitet. Wie ihr seht, sind hier die Figuren schon genau erkennbar. Sie haben Augen, Finger, Haare oder Schuhe. Auch die Hintergründe sind nun deutlich erkennbar. Man sieht Bäume, Häuser oder Wege mit kleineren Details. Die Bilder haben einen farblichen Grundton bekommen, was das spätere Kolorieren am Computer erleichtert. Dieser Arbeitsschritt zielt aber schon mehr auf das folgende Kapitel „Reinzeichnung".


CRUNCH
CRUNCH
CRUNCH


ZiNG!



Reinzeichnung

Die Reinzeichnung ist der letzte Schritt bei der Verwirklichung eines Comics. Auch in diesem Stadium kann man noch Verbesserungen vornehmen. Ich habe im Vergleich zum skizzierten Storyboard von Seite 51 die letzte Reihe der Geschichte noch einmal komplett umgestaltet, da sie mir nicht schlüssig erschien. Besonders wenn ihr euch das letzte Bild der Geschichte anschaut, seht ihr, welche Veränderungen auch noch beim Anfertigen der Reinzeichnung möglich sind.

Wer mit dem Computer arbeitet, den treffen solche Veränderungen nicht so hart, da sie mit einfachen Mitteln auszuführen sind. Hat man jedoch alles von Hand angelegt, so sind solche Veränderungen nur mit viel Geschick zu bewerkstelligen.

Welche Arten von Konturen und Farbgebungen es gibt, habe ich bereits in den entsprechenden Kapiteln erörtert. Letztendlich müsst ihr selbst entscheiden, welche Möglichkeiten ihr verwenden wollt.

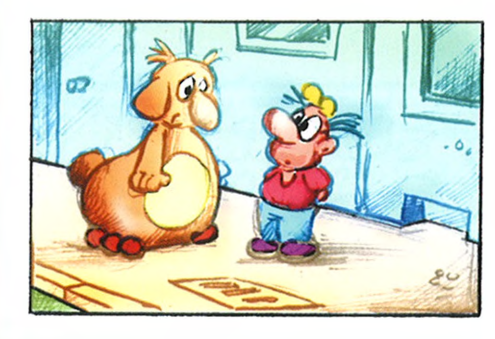
Ich habe die Reinzeichnung folgendermaßen erstellt: Zunächst habe ich die Entwürfe eingescannt, da ich die Spontaneität der Bleistiftzeichnungen für die Reinzeichnung erhalten wollte. Häufig geht zwischen Entwurf und Reinzeichnung etwas von dem verloren, was den Reiz eines Bildes ausmacht. Das liegt daran, dass man den spontanen Entwurfsstrich gegen einen kontrollierten Reinzeichnungsstrich austauscht. Aus diesem Grund habe ich mich dazu entschieden den Entwurf, soweit möglich, direkt weiterzuverarbeiten.

Nach dem Einscannen habe ich die Entwürfe mit dem Photoshop-Programm etwas nachbearbeitet. Dabei wurden Schmierflecken beseitigt, der Kontrast wurde etwas erhöht und die Gesichter korrigiert. Die Farben habe ich ebenfalls per Photoshop erstellt. Die meisten Farbflächen sind in Farbverläufen angelegt um sie danach mit der Airbrushfunktion nach zu bearbeiten. Das Airbrushwerkzeug am Computer simuliert die Farbspritzpistole, mit der man von Hand arbeiten kann. Wer sich für die Airbrushtechnik interessiert, der findet in jedem Fachhandel Literatur darüber. Nach Fertigstellung der Farbe habe ich noch ein paar Glanzlichter gesetzt. Mit Glanzlichtern solltet ihr es nicht übertreiben. Weniger ist hier häufig mehr!

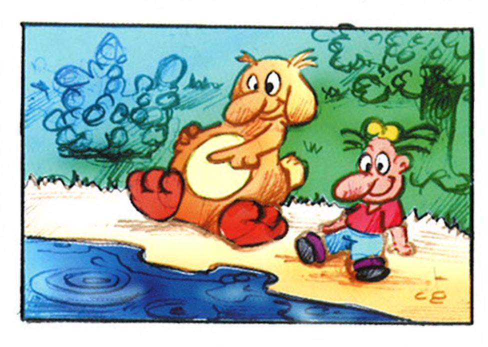
Zuletzt habe ich die Texte eingefügt, wobei ich mich für eine Schrift entschieden habe, die der Computer als Comicschrift anbietet. Die Story hat relativ viel Text, was daran liegt, dass ich in der dreiseitigen Geschichte neben der eigentlichen Handlung auch noch die Verhältnisse der Figuren zueinander klären musste. Das ist wichtig, damit auch ein Erstleser sofort begreift, um was es geht.

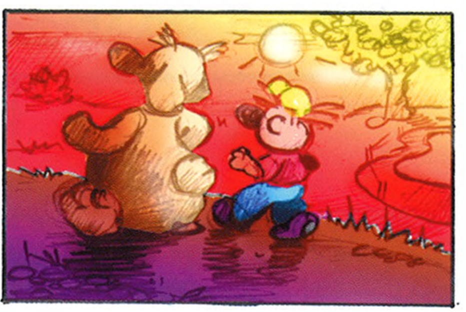
Meinen beiden Hauptfiguren habe ich bestimmte Merkmale zugeordnet. So hat Crazy einen Sprachfehler und dadurch eine ständig feuchte Aussprache. Bob reagiert auf alles, besonders auf Frauen, sehr emotional.

Doch nun genug der Theorie! Lest diesen Anfang einer Comicgeschichte, die beliebig weitergeführt werden kann, durch und bildet euch ein eigenes Urteil, ob sie gelungen ist!











Diese fünf Abbildungen kennt ihr schon von den beiden vorherigen Kapiteln. Hier seht ihr die Bilder nun in der Ausführung als Reinzeichnung.
Wie ihr seht, wurden alle Flächen koloriert, sodass jetzt komplett farbige Bilder entstanden sind. Auf den unteren beiden Bildern kann man erkennen, wie durch eine gezielte Farbgebung ganz bestimmte Stimmungen erreicht werden können. Bei der von mir gewählten Kolorierung am Computer kann ich die Farben ganz fein aufeinander abstimmen.

Crazy und Bob © G. Wömer

Der Sonntagsspaziergang

Hey Crazy, streif dir das Hundehalsband über. Wir gehen spazieren!

CRUNCH CRUNCH CRUNCH











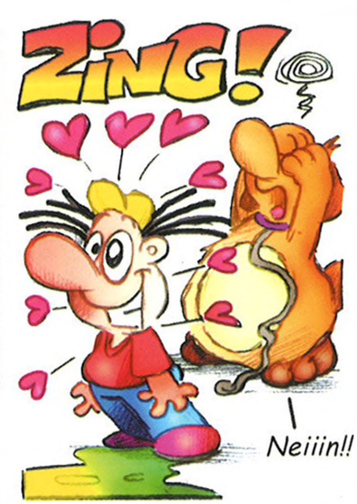


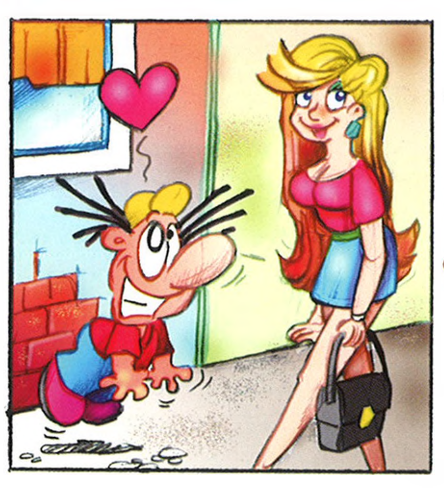





Bei einem Mann ist das Aussehen nicht so entscheidend! Charme und Witz sind viel wichtiger! Wenn ich das nächste Mal einkaufen gehe, setze ich mein gewinnendes Lächeln auf, lasse einen coolen Spruch ab...
HEY BOB!

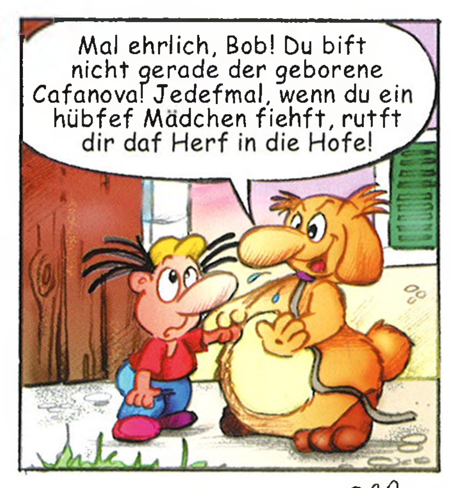

IMBISS
Bratwurst
Pommes Frites
Hamburger
Fo ein Fufall! Da hinten kommt fie gerade! Ganf locker bleiben, Alter!
Schluck!!


ZING!
Neiiin!!

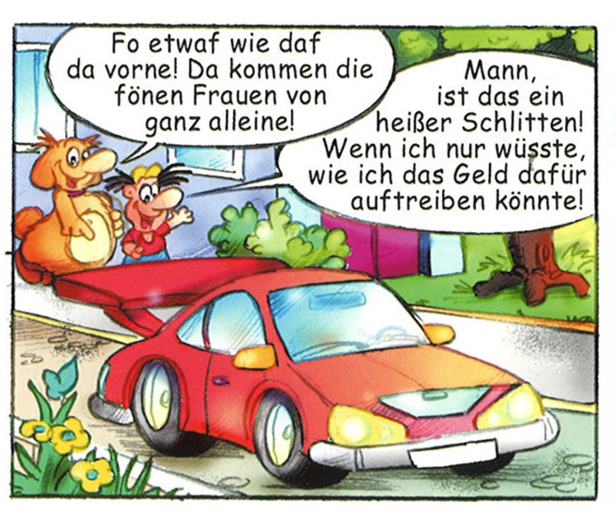



BOB!


Du kannft jetft wieder aufhören fu lächeln! Auffer mir ift niemand mehr da, den du damit betören könnteft! Oder ift daf fo´ne Art Gefichtfgymnaftik?


Mal ehrlich, Bob! Du bift nicht gerade der geborene Cafanova! Jedefmal, wenn du ein hübfef Mädchen fiehft, rutft dir daf Herf in die Hofe!


Seufz... Ich bin einfach viel zu gehemmt! Ich weiß nicht, was ich dagegen machen könnte!
Vielleicht bräuchteft du ein fickef Auto! Mädelf ftehen auf fnelle Kiften!


Fo etwaf wie daf da vorne! Da kommen die fönen Frauen von ganz alleine!
Mann, ist das ein heißer Schlitten! Wenn ich nur wüsste, wie ich das Geld dafür auftreiben könnte!


Vielleicht sollte ich doch auf die Bühne gehen! "Der geniale Bob und sein sprechender Hundemutant!" Das wäre ´ne Nummer!
Vergiffef!! Ich laff mich nicht von dir Fwerg vermarkten!













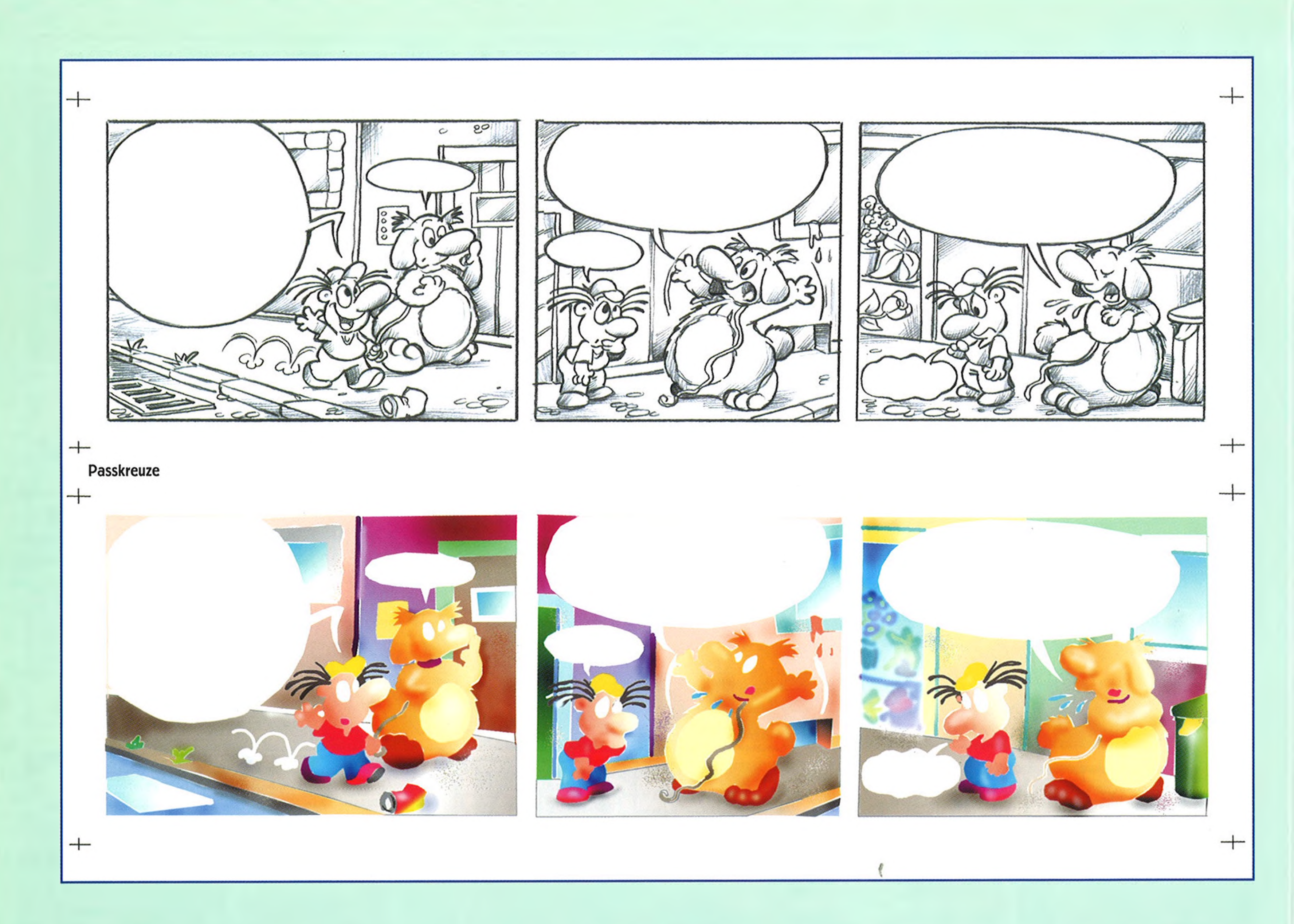








Ende der Kurzgeschichte



Ein Werk geht in Druck

Ein praktischer Hinweis für die Drucklegung eures Werks: Profis legen die Farbe meistens separat von der Strichzeichnung an. Wenn ihr die Strich- und die Farbzeichnungen mit Passkreuzen verseht, ist es später nach Anfertigung der Druckfilme kein Problem, Farbe und Strichzeichnung richtig übereinander zu legen. Es gibt jedoch auch genügend Beispiele von Zeichnern, die ihre Bilder direkt auf einem Blatt Papier kolorieren. Auch das kann sehr schön aussehen.

Es würde mich freuen, wenn es euch gelänge, einen Verlag oder eine Firma für eure Comics oder Figurendesigns zu interessieren. Vielleicht konnte ich mit meinem Buch einen kleinen Beitrag zu eurer gestalterischen Weiterentwicklung leisten.
Auf alle Fälle hoffe ich, dass euch das Buch Spaß gemacht hat und vor allem, dass ihr weiter Freude am Zeichnen habt!

TOPP 2704

DM	1
EURO	1
ÖS	14
SFr	1

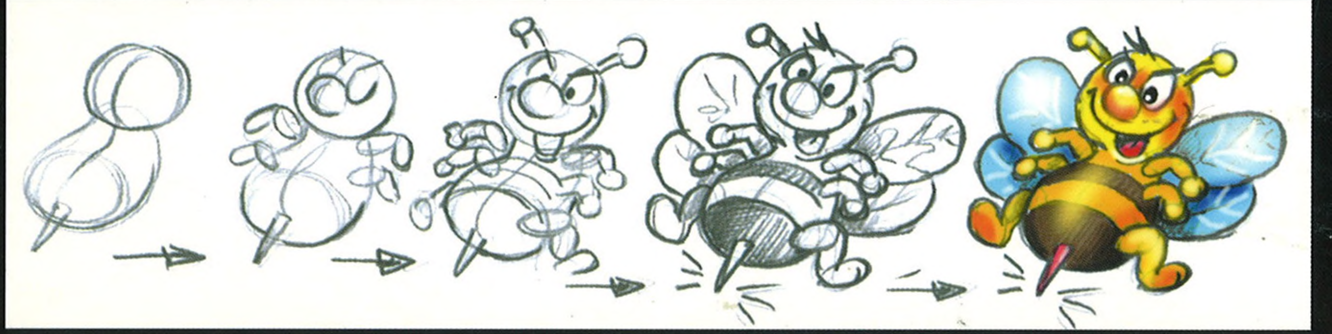
BOiNG!

Comics selber zeichnen – so einfach kann's gehen!
Dieses Buch zeigt euch wie von der Idee über die ersten Skizzen die Reinzeichnung entsteht. Ihr bekommt schnelle Antwort auf alle wichtigen Fragen wie zum Beispiel:

- Wie „erfinde" ich einen Comic?
- Welche Zeichenstile gibt es?
- Wie werden die Figuren animiert?
- Kann ich auch per Computer kolorieren?
- Was muss beim Szenario beachtet werden?
- Wofür brauche ich ein Layout und ein Storyboard?

Außerdem findet ihr hier eine große Bandbreite an Variationen für das Zeichnen und das Erfinden von Figuren, viele nützliche Tipps und Anregungen.
Ein Standardwerk nicht nur für Comicfans!





ISBN 3-7724-2704-9

Mit Farbe gestalten